КРАСНАЯ ЗЕМЛЯ

Издана
творческой группой
«ДРУГАЯ ВОЙНА»
& Ко

Игровое издание для досуга, предназначено для лиц старше 16 лет. В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010.

Идея и исполнение 1-й редакции: творческая группа «ШтабЪ Духонина» (Егор «Lord Of The Hunt» Борковский, Павел «Миридин» Гуров, Константин «Ордос» Трофименко, Иван Яньков, Иван «Гайтахан» Ханов)

Дизайн и оформление: Елена «Loki» Вайгель

Редактор: Герман Усов

Художественный текст: Максим «Ирэлья» Вайгель, Алексей Павлов

Дополнительные материалы (лист персонажа, карта): Алексей «Dakkey» Михайлов

Расширенный региональный лор: Герман Усов (К.О.З.А.), Никита «Prijatel» Буренин (Царицын, Бессарабия), Дмитрий «Михалыч» Куценко (УССР), Кирилл «Петлюровец» Прохоров (УНР, Украинская Держава), Алексей «Dakkey» Михайлов (ИСР, БНДР, ЗБГ).

Составитель: Максим «Ирэлья» Вайгель

Особая благодарность Тимуру Кобаидзе за поддержку проекта.

Группа ВКонтакте: https://vk.com/redlandsfan

! Данный продукт не предназначен для коммерческого использования. Любое использование данного продукта в коммерческих целях является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность согласно действующему законодательству Российской Федерации.

В книге использованы плакаты, фотографии и иллюстрации, полученные из различных открытых интернет-источников.

! **«Красная Земля» - это игровое издание для досуга. Все события и персонажи являются порождением фантазии авторов, совпадения с историческими фактами и фигурами случайны, или являются плодом художественного переосмысления истории реального мира. Игра не ставит своей целью оскорбить читателей по политическим, религиозным, национальным или любым другим мотивам.**

Данная книга не имеет своей целью пропагандировать какие-либо политические взгляды, философские ценности и научные доктрины, не содержит в себе призывы к насилию и употреблению наркотических веществ.

Любые совпадения с реальностью являются случайными.

Игровой мир предназначен для системы «Дневник Авантюриста» (2-я редакция).

НА КРАСНОЙ ЗЕМЛЕ?

Содержание

От авторов 4
Глава 1. Рождение Красной Земли 5
Колесо покатилось 6
Глава 2. Герои Красной Земли 15
Становление героя 16
Движение 23
Новые навыки 29
Изъяны 31
Идеалы 33
Черты 40
Мистический дар 49
Новые и измененные силы 59
Цветные черты 61
Завершение создания персонажа 67
Глава 3. Выживание на Красной Земле 69
Бесправие 70
Бездорожье 76
Безжалостность 79
Транспорт 84
Вооружение 89
Товары и цены 92
Глава 4. Грани Красной Земли 96
Опциональные правила 97
Глава 5. Тайны Красной Земли 103
Перелом и Слияние 104
Тайные общества и спецорганизации 107
Нежить 112
Мистические предметы 125
Глава 6. Странствия по Красной Земле 133
Центральная Россия 134
Юг России 138
Западные территории 142
Русский Север 153
Кавказ и Средняя Азия 156
Урал 160
Сибирь 166
Глава 6. Обитатели Красной Земли 180
Союзники и статисты 181
Дикие карты 185
Сверхъестественные существа 192
Дополнения 212
Цены на новонаучное оружие 212
Источники вдохновения 213

творческая группа ДРУГАЯ ВОЙНА

От автора

Дорогие друзья! Мы рады, что вы скачали эту книгу. Надеемся, что она вам понравится.

Данное произведение является фанатской «альтернативной» версией книги правил Красной Земли. Как и первая редакция, наш труд основан на системе «Дневник Авантюриста», но 2-й редакции, более расширенной.

Эта книга является не полноправной 2-й редакцией (оная была выпущена издательством Silver Hoof Games под систему FateCore), а, скорее, «редакцией 1,5». В ней мы соединили первые правила, выпущенные ещё в 2012 году с лучшими из моментов 2-й редакции (в частности заменили Отпечатки на Идеалы), а также внесли ряд небольших изменений в правила мистических взаимодействий, игромеханику и региональный лор, переработали бестиарий и добавили свою художественную часть.

Однако основное изменение, внесённое нашей творческой группой, коснулось характера и сути Движений. Поскольку нам не нравится эсхатологическая концепция мира, изложенная в предыдущих книгах, мы решили снизить «градус неадеквата» и сделать сами Движения по своей сути более нейтральными. К тому же мы отошли от озвученной «Штабом Духонина» концепции неминуемой большой войны, которая обязательно уничтожит мир в 1924-м году, отринули пронзающий вторую редакцию абсурдизм, и в-целом сделали игровой мир более свободным и открытым.

Все фанатские материалы, которые ТГ «Другая Война» выпустит по миру Красной земли в будущем, будут создаваться именно под данную редакцию.

Для тех же, кто только начал знакомство с данным игровым миром, вкратце расскажем о его сути:

Красная Земля — это мир альтернативной истории России, здесь правда переплетается с вымыслом, а реальные исторические факты обретают иное, фантастическое измерение. Вплоть до 1919 года история этого мира лишь незначительно отличалась от нашего: Германия продолжает Великую Войну, в России всё так же произошла Революция, началась Гражданская Война, но всё изменилось осенью 1919 года: произошёл Перелом. В результате неведомых причин рухнули границы, отделявшие Мир Людей от Иного Мира, и его сила хлынула в образовавшуюся брешь, до неузнаваемости изменяя бывшую Российской Империи и превращая её в нечто новое - в Красную Землю. Сопредельных стран тоже коснулось Неведомое, но, покамест, в куда как меньших масштабах.

Гражданская война на ней так и не закончилась: ни большевики, ни их противники не смогли одержать победу и подчинить себе всю территорию бывшей Российской Империи. Теперь на её месте существуют десятки враждующих гособразований. Война всех против всех стала повседневностью, а влияние Иного Мира придаёт ей пугающий сверхъестественный оттенок.

Десятки доктрин и идеологий, сплавившись с мечтами об идеальном мироустройстве и счастье для всех и каждого, слились тут в мощные потоки четырёх Движений. Идеалисты и мечтатели, политики и полководцы, воины и преступники, гении и безумцы — это герои нового времени, составляющие костяк Движений. Увлекая за собой к светлому будущему людские массы, они неистово сражаются за их разум и души. Каждое из Движений предлагает человечеству своё собственное видение земного рая, и его приверженцы готовы на всё, лишь бы воплотить эти идеалы в жизнь.

Красная Земля предназначена для игры по правилам «Дневника авантюриста», поэтому Вам понадобится копия этой книги, а также колода игральных карт (54 листа), набор кубиков и фишки нескольких (хотя бы двух) разных цветов.

Книга перед Вами состоит из семи глав:

Глава 1: Рождение Красной Земли повествует об истории становления мира, о том, какие события предшествовали Перелому, и во что превратился мир после него.

Глава 2: Герои Красной Земли описывает особенности создания персонажей, дополняющие и изменяющие правила «Дневника авантюриста» применительно к этому игровому миру.

Глава 3: Выживание на Красной Земле содержит описание и параметры вооружения, предметов и техники, обычных для данного места и исторического периода, а также дополнительные правила, помогающие полнее отобразить в игре реалии данного игрового мира.

Глава 4: Грани Красной Земли содержит ряд опциональных правил, которые могут быть применены ведущим по согласованию с игроками. Эти правила позволяют как сместить временной период игрового мира (начиная с «допереломного» 1918-г года), так и менять законы мира под нужды конкретного игрового модуля.

Глава 5: Тайны Красной Земли предназначена для ведущих, она срывает покровы с мистической подоплёки событий в мире Красной Земли и указывает на тайные пружины, движущие её историю. Глава содержит описание мистической закулисы, стоящей за многими событиями, а также параметры и принципы работы и создания мистических предметов.

Глава 6. Странствия по Красной Земле описывает регионы бывшей Российской Империи и некоторые сопредельные страны, особенности их идеологии, быта, технического и духовного развития.

Глава 7. Обитатели Красной Земли содержит описание персонажей, населяющих Красную Землю, как обычных людей, так и сверхъестественных существ. В неё мы так же не рекомендуем заглядывать игрокам, дабы не лишать себя удовольствие от встречи с Неведомым.

Спасибо за то, что скачали нашу книгу, и нескучной Вам игры!

Творческая группа Другая Война

Глава 1

РОЖДЕНИЕ КРАСНОЙ ЗЕМЛИ

РЕВОЛЮЦИЯ

В начале двадцатого века Российская Империя представляла собой клубок из множества нерешённых противоречий – социальных, экономических, сословно-классовых, межэтнических. Над всей жизнью страны довлели отжившие феодальные пережитки, насаждаемый сверху консерватизм и бесправие подавляющего большинства населения привели к упадку государственности. Проигрыш в Русско-Японской войне привёл к Революции 1905 года, но уже через пару лет все демократические преобразования были свёрнуты реакционным царским правительством.

Меж тем упадок лишь усиливался. Три четверти населения страны не умело читать и писать, здравоохранение было доступно лишь немногим, заводы и фабрики находились в руках частного капитала, их владельцы наживали баснословные прибыли за счёт сверхэксплуатации рабочих, детская смертность была самой высокой в Европе, а множество гениальных изобретений, опередивших своё время на годы и даже десятилетия, так и оставались лишь на бумаге или в виде опытных образцов – ни правительство, ни капиталисты не стремились внедрять их в жизнь граждан.

В 1914 году разразилась доселе невиданная мировая бойня. С развёрнутыми знамёнами под полковые оркестры мальчики всех европейских наций стройными рядами направились прямиком в кровавую мясорубку. Их перемалывали гусеницами танки, аэропланы и чудовищные цеппелины засыпали бомбами и свинцовыми стрелами, смешивали с окопной землёй тяжёлые гаубицы, разъедали тело и душу ядовитые газы, а тем временем в столицах миллионщики-фабриканты, многократно приумножившие свои капиталы на военных поставках, купались в роскоши, выставляя напоказ свои богатства, нажитые на крови несчастных жертв войны.

Ужасы Великой Войны подломили основу Российской Империи. Насаживаемые поколениями идеалы – Православие, Самодержавие, Народность – оказались никому не нужной пустышкой. Голод, дефицит, страх перед пожирающим жизни фронтом никому не нужной войны выгнали на улицы городов народные массы, чьё долготерпение, наконец, закончилось. Под их напором самодержавие рухнуло, царь отрёкся за себя и за сына в пользу брата, брат уклонился от ответственности «до созыва Учредительного Собрания», в мнимом благородстве решив спросить у самого народа, кто и как им будет править. У каждого из многих наций необъятной Империи отечество оказалось своё собственное, при том «угнетаемое российским великодержавным шовинизмом».

Пока германская военная машина накапливала силы для окончательной победы на Восточном фронте, в Петрограде малодушные болтуны из Временного правительства и крикуны-демагоги Петросовета пытались перещеголять друг друга в даруемых вольностях. «Демократизация» армии и флота немедленно вылилась в массовые расправы над офицерами, совершаемые с варварской жестокостью, «братания» с врагами, обсуждение приказов на митингах и просто повальное дезертирство. Благородный порыв амнистии «жертв старого режима» вернул в города не только опальных политиков и террористов, но и тысячи обычных уголовников. Из-за границы в страну хлынул поток политических эмигрантов и «профессиональных революционеров». Недавно великая держава в одночасье превратилась в один огромный митинг, чудовищный театр абсурда, где толпа перетекала из одной залы в другую, внимая социалистическим, анархическим и коммунистическим химерам, выстраиваемым сменяющими друг друга как в калейдоскопе ораторами, не замечая кровавой каши под ногами. На улицах столиц и всех городов восторженные интеллигенты и прогрессивные аристократы перемешались с суровыми рабочими, не желающими отправляться на фронт солдатами и расхристанной матроснёй. А пока горожане рвали глотки на митингах, крестьяне и их сбежавшие с фронта односельчане, не дожидаясь «дозволения свыше», громили помещичьи усадьбы, деля землю, которой они уж сколько веков были лишены…

Робкая попытка офицерства спасти армию от окончательного разложения, а страну от распада и превращения в германскую колонию провалилась, едва начавшись. Уже на третий день Корниловского «путча» бойцы Туземной дивизии братались с «защитниками революции», а его вожаки оказались за решёткой.

Октябрьские залпы «Авроры» и штурм Зимнего подвели итоговую черту под начатым в феврале социальным экспериментом неведомых сил, внезапно сведшим с ума одну шестую часть суши. И Съезд Советов утвердил и узаконил окончательную смену власти в стране. Опьянение свободой окончилось тяжёлым похмельем. «Призрак коммунизма», давно бродивший по Европе, в России обрёл плоть. Но это было только начало…

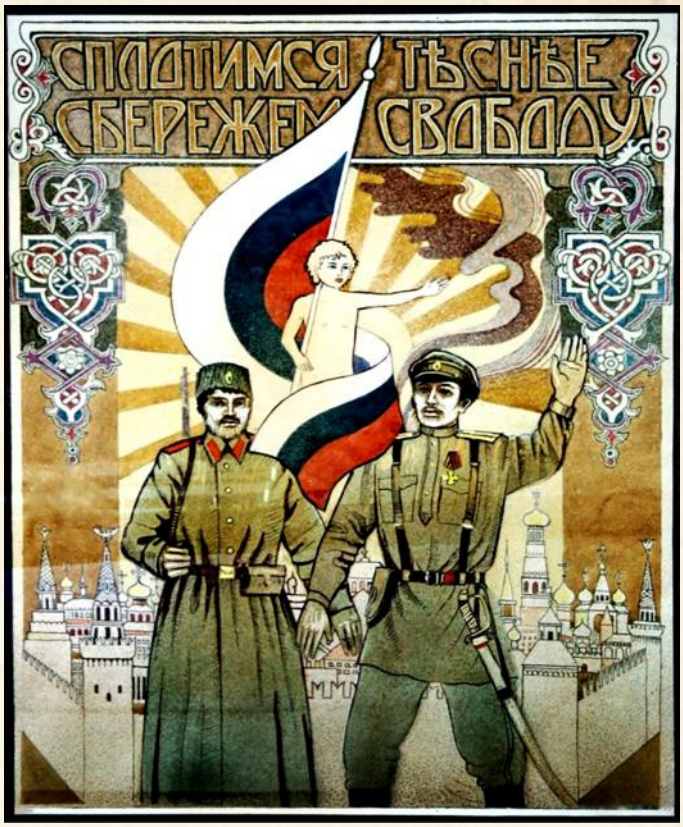
ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

Новая власть без особых усилий распространилась по всей России, тем более что во многих регионах она и до этого находилась в руках Советов. Не имея опыта строительства государства в рамках социалистической формации, в попытке поставить огромную страну на путь к «светлому будущему», большевикам пришлось принимать самые решительные меры. Подобно хирургу, ампутацией спасающему от смерти весь организм, они принялись очищать Россию от всего, что стояло на пути к этой великой цели. Христианские заповеди, нормы «буржуазной» морали и традиционные правовые принципы были отвергнуты без сожаления — на смену им пришла новая революционная мораль и революционное правосудие. Целые социальные группы — эксплуататорские сословия – буржуазия, духовенство, дворянство — стали «лишенцами», не имеющими никаких гражданских прав и свобод. Чтобы не тратить драгоценного времени на парламентскую говорильню, Учредительное Собрание было разогнано. Вслед за ними пришла очередь «попутчиков» - весной 1918 большевики разгромили анархическую Чёрную Гвардию, а убийство германского посла Мирбаха стало причиной разрыва и с левыми эсерами.

Под прикрытием «революционных идей» на улицы выползли во множестве представители криминала и политические самозванцы. Прикрываясь красными знамёнами, эти элементы принялись безнаказанно грабить, убивать, сводить личные счёты и реализовывать свои самые низменные желания. Для борьбы с дискредитирующим социалистическую идею криминалом в декабре 1917 года была создана ВЧК, но её сил не хватало для борьбы с дестабилизирующим элементом даже в столицах, не говоря уже об окраинах страны, на которых царили анархия и беспредел.

Германия и её союзники потребовали от большевиков подписания мирного договора. Советская делегация во главе с Троцким упорно отказывалась, укрывшись за лозунгом «ни войны — ни мира». Чтобы подтолкнуть Советы к «правильному» решению, в феврале 1918-го года немецкие части, не встречая сопротивления, стремительно продвинулись вглубь России по всей линии фронта, заняв большую часть Украины, Белоруссию и Прибалтику. Ввиду очевидной угрозы взятия Петрограда, столицу пришлось перенести в Москву. Напуганное советское правительство было вынуждено немедленно согласиться на новые, гораздо более тяжёлые условия мира, и признать независимость западных окраин. Изнурённые войной и стоящие на грани голода Центральные Державы получили неограниченный доступ к ресурсам «освобождённых народов», перебросили с Восточного на Западный фронт освободившиеся дивизии, с помощью которых сорвали высадку контингента С.А.С.Ш и открытие «второго фронта. На европейском театре Великой Войны закипели новые бои, продолжающиеся и по сей день.

Но кайзеру оказалось рано списывать со счетов большевиков как угрозу Великой Германии. Чтобы воевать с германскими сателлитами, не нарушая условий



Брестского мира, были созданы «независимые» советские республики: Украинская в Харькове и Латвийская в Даугавпилсе (Двинске). А от зажжённого в Москве фитиля мировой революции едва не полыхнуло в Берлине — только ценой большой крови кайзеру удалось подавить ноябрьские волнения в Германии. Обещанные большевиками репарации так и остались невыплаченными, и Рейх решил отложить вопрос взыскания средств с Советской России до окончательного решения европейского вопроса.

Первые очаги сопротивления новой власти возникли ещё в декабре 1917 года, когда диктатор Маннергейм с помощью немецких штыков раздавил финскую Красную Гвардию, де-факто начав «белый террор». В начале 1918 года начались волнения в казачьих областях юга России, а также на Украине, где Центральная Рада объявила о независимости и создании Украинской Народной Республики. Большевики попытались силой принудить к повиновению мятежные регионы. Начались бои на Дону и Кубани, в захваченных станицах шли жестокие массовые расправы над казачьим населением. В то же время началось формирование Добровольческой армии, куда стекались офицеры, казаки и простые граждане, уставшие от разрухи и беспредела. Не имея возможности развить наступление, малочисленные «добровольцы» Корнилова по морозной степи отступили к Екатеринодару, оставляя в снегу за спиной трупы врагов и тела друзей. Это отступление, названное Ледяным походом, в итоге и стало тем, что сформировало Белую идею — отважное служение своему братству, невзирая на лишения и смерть. Преодолев ужасы Ледяного похода и разгромив многотысячную группировку красных, белогвардейцы освободили Кубань. Воодушевлённые успехами Добровольцев, поднялись против большевиков Закавказье и казачьи войска по всей России.

В конце мая 1918 года после инцидента в Челябинске восстал корпус чехословаков, направлявшийся по Транссибу на тихоокеанское побережье для отправки морем на Германский фронт. На огромной территории от Пензы до Владивостока советская власть пала в считанные дни. Под руководством правых эсеров в Уфе взял власть в свои руки Комитет членов Учредительного Собрания (Комуч), а в Омске — Сибирское Временное правительство, в крупных промышленных центрах Урала, Ижевске и Воткинске, вспыхнули восстания рабочих против «пролетарской власти». В ответ на так и не отменённую большевиками политику продразвёрстки кровавая волна крестьянских бунтов захлестнула Поволжье. Во избежание угрозы освобождения белогвардейцами в июле в Екатеринбурге большевики с кажущейся бессмысленной жестокостью уничтожили в подвалах дома инженера Ипатьева царскую семью.

А совсем скоро Советскую Россию ожидали новые потрясения. 30 августа Фанни Каплан совершила покушение на Ленина, который так и не смог оправиться от полученных ран. Ответом стало объявление большевиками «красного террора». Карательная машина ВЧК, до этого лишь набиравшая обороты, заработала на полную мощность. В ноябре в Омске в результате военного переворота Верховным Правителем России был объявлен адмирал Колчак — знаменитый полярный исследователь и флотоводец, по популярности среди офицерства уступавший лишь покойному Корнилову. Ему же достался золотой запас Империи, захваченный каппелевцами в Казани. К зиме на всём пространстве от Волги до Тихого океана Советская власть была ликвидирована.

Новый 1919 год не принёс облегчения стране, измученной войной. Вооружённые силы Юга России взяли под контроль Черноморское побережье, Крым, Кавказ и Закаспийскую область. Не прекращались напряжённые бои с большевиками на Донбассе и под Царицыном. Степи между Доном и Бессарабией не принадлежали никому, здесь правили многочисленные атаманы и батьки. В Средней Азии Туркестанская красная армия сражалась с семиреченскими казаками и басмачами — восставшим местным населением. Белый террор жестокостью превзошёл красный, повстанцы и партизаны всех мастей оставляли за собой разграбленные и разрушенные города с улицами, заваленными трупами.

Под предлогом помощи белогвардейским правительствам, принявшим на себя союзнические и кредитные обязательства Империи, воинские контингенты Антанты высадились в разных частях страны. В Архангельске, Закавказье и Закаспийской области — англичане; в Мурманске и Заполярье — американцы; в Одессе — французы; во Владивостоке и Приморье — японцы. Британский флот вошёл в Балтийское море и взял под контроль Таллин (Ревель). Официально союзники готовили плацдармы для продолжения Великой войны, на самом же деле их интересами были ресурсы России. С помощью англичан на севере и северо-западе России были сформированы и вооружены антибольшевистские воинские формирования. Союзники активизировали поставки оружия и снаряжения белогвардейцам. Вокруг Советской России сомкнулось кольцо фронтов.

БИТВА ПОД МОСКВОЙ

В октябре 1919 года Советская Россия как никогда была близка к полному разгрому. На северо-западе свирепствовал Юденич. Деникин, взяв Орёл, угрожал Москве с юга. С востока приближались войска Колчака. К 20-ому октября Сибирская и Добровольческая армии, овладев всей центральной Россией, объединились под Рязанью для последнего решительного удара по Красной Москве. В Омске, Новороссийске и Екатеринодаре готовились праздновать победу. Казалось, что дело Революции окончательно погибло, и только чудо способно спасти Красных от неминуемого поражения. И оно – свершилось.

Московская операция, которую позже назовут «Чудом под Москвой», стала переломным моментом Гражданской войны. В течение семи дней белые войска бесстрашно бросались на приступ, действуя одновременно с юго-восточного и южного направления. Красные оборонялись с ожесточением обречённых. Между генералами Колчаком и Деникиным возникло некое подобие соревнования, кто первым войдёт в город и сбросит ненавистное красное знамя с башен древнего Кремля.

Ночью с 31 октября на 1 ноября первые батальоны Добровольческой армии ворвались в город, подавляя разрозненные очаги сопротивления. Радостное воодушевление царило в сердцах белых, и можно только догадываться о глубине того отчаяния, которое владело тогда бойцами Красной армии, у которых из рук выскальзывала их Мечта.

Измотанная, практически уничтоженная Красная армия нашла в себе силы перейти в активное контрнаступление. Сражаясь с безумной, нечеловеческой отвагой, защитники Москвы единым мощным ударом выбили из города «добровольцев», захватили батареи отступающих и, сумев за мгновения повернуть орудия в сторону противника, превратили отступление белых в беспорядочное бегство. Командиры Сибирской армии сумели сориентироваться в изменившейся обстановке и бросили на штурм города все свои резервы. Но Красных это уже не могло остановить. Не обращая внимания на раны, они бились как одержимые — место каждого погибшего тут же занимал новый солдат. Пережившие сражение позже говорили, что в ту ужасную ночь им воочию пришлось увидеть, что означает библейское «имя им — Легион». Те, кого уже, казалось, скосило пулями, поднимались и шли вперёд, словно смерть была не властна над ними.

К утру всё было кончено. Белые войска, потерпевшие поражение и полностью деморализованные, отступали. Сердце Революции застучало в прежнем ритме…

ПЕРЕЛОМ

Горечь поражения Белых скрашивало лишь то, что армия генерала Юденича, насыщенная английским и шведским оружием, ворвалась в Петроград, выбив из города Красную Гвардию и рабочие дружины. Только отборные части из числа моряков Балтийского флота имели достаточно храбрости оказать белым сопротивление, но и они отступили в Кронштадт. Преисполнившись ожиданием скорой победы, генерал Юденич поспешил объявить о созыве Петроградской мирной конференции. Он видел это как дипломатический съезд представителей Антанты, Центральных держав и нейтральных стран для выработки общего курса взаимодействия правительств на пути к завершению Великой войны и переговоров о послереволюционном устройстве бывшей Российской Империи.

Многие страны откликнулись на созыв конференции и прислали дипломатов, но этому мероприятию не суждено было состояться. За одну ночь волна кошмаров и ужасов захлестнула огромный город. Невообразимые и невозможные вещи стали происходить в нём. Медный Всадник исчез со своего постамента, призраки и твари, которым нет названия, заполонили улицы Петрограда, чудовища поселились в его садах. Население и войска в панике бросились прочь из города под хохот беснующегося водоворота фантасмагории.

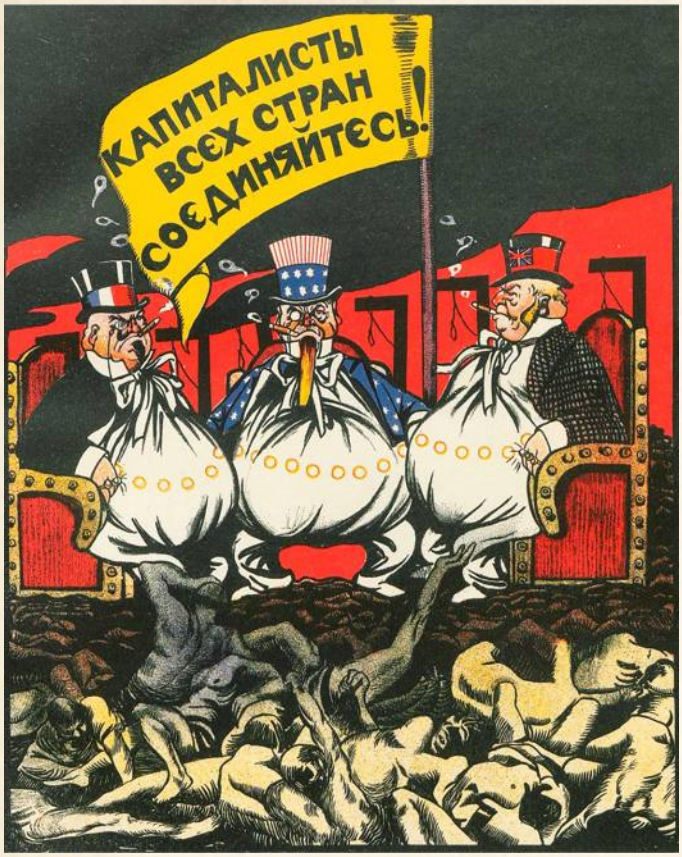
Потеря Петрограда подействовала в какой-то степени отрезвляюще на все стороны конфликта. Лидеры Советской России, оставшиеся без сил и шокированные тем, что Москва могла повторить судьбу «северной столицы», отказались от планов немедленного продолжения революционной войны. Белые тоже поняли, что их силы не хватит, чтобы установить свою власть над всей страной. Между Колчаком и Деникиным, как и между солдатами их армий, пролегла чёрная тень недоверия. Напряжённая риторика военачальников, обвинявших друг друга в случившемся, на время заглушила даже саму горечь поражения. Никто не мог простить вчерашним союзникам крушения надежд.

По всей России центробежные силы взяли верх, на месте единой Империи возникли десятки гособразований, иногда претендовавших на преемственность старой России, а иногда и полностью отрицавших её. По своему масштабу это событие было сравнимо с Революцией — оно получило название Перелома. Этот чисто военный термин постепенно наполнился новым, глубоким и страшным смыслом. «Переломилось» и распалось всё, что удерживало страну раньше, рухнули все столпы, подпиравшие здание общества. Осталась лишь территория с будто бы обезумевшими людьми на ней. Где-то строили новое общество, где-то пытались держаться за старые правила, но повсеместно воцарился дух разрушение и хаоса, даже если внешне соблюдался некий порядок. Связь времён прервалась окончательно. Люди мрачно шутили, играя словами: «Переломился хребет у матушки-России».

Весь 1920-ый год прошёл в бесконечных локальных конфликтах и пограничных стычках. Возникали и пропадали новые государства-однодневки, вспыхивали и гасли революции, менялись лидеры и формы правления, плелись интриги, заключались союзы с бывшими соотечественниками и с иностранными державами. Зверства противоборствующих сторон: красных, белых, казаков, анархистов, партизан и повстанцев, националистов и просто бандитов — перешли все мыслимые рамки. Жизнь простых людей превратилась в бесконечный кошмар, который, как им казалось, никогда не закончится.

ОДЕССКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ

Контуры нового устройства территорий бывшей Российской Империи, наметившиеся к концу 1920-го года, были положены на бумагу в январе 1921-го, когда в Одессе представители держав Антанты и белогвардейских правительств собрались на мирную конференцию. Официальной её задачей было урегулирование статуса Одессы как свободного города, но в реальности на ней фактически произошёл предварительный раздел сфер влияния на территории России.



Окончательным он не мог стать по вполне очевидным причинам: Германия, получив доступ к богатым областям Украины и Прибалтики, смогла продолжать Мировую войну и не собиралась сдаваться, а Советская Россия, хотя и выглядела обескровленной, всё равно представляла огромную опасность.

По результатам Одесской конференции был утверждён статус новых правопреемников Российской Империи, получивших обиходное название стран Белой России. Границы образований были установлены достаточно условно: по документам Новороссия (занимавшая южные области России под управлением Врангеля, сменившего Деникина после поражения под Москвой) включала в себя мало подконтрольные ей казачьи Дон и Кубань. Урал на бумаге отходил к Колчаку, а статус центральных губерний должен был определиться только после окончательной победы над большевиками в Москве. Одесса, Владивосток и Петроград объявлялись вольными городами, но если над первой установили свой протекторат французы, а над вторым - японцы и С.А.С.Ш, то последний был полностью предоставлен сам себе - ни у одной из сторон конфликта не хватило сил установить над ним контроль и удержать его.

Советские правительства в Москве, Харькове, Двинске и на Урале не признали результатов конференции, названной ими гнусным сговором империалистов и их приспешников. Не признали её и Центральные державы, имеющие свои виды на территории бывшей Империи. Всё это оставило как пространство для обхода договорённостей, так и возможность для открытого противостояния. Но, в сравнении с хаосом трёх предыдущих лет, это был шаг вперёд.

ГОД БЕЗ ВОЙНЫ

1921 был первым годом, когда впервые за семь лет на пространстве от Чёрного моря до Тихого океана установился шаткий мир. Одна из ведущих держав мира буквально лежала в руинах: численность населения едва дотягивала до 120 миллионов человек; промышленность разрушена; сельское хозяйство подорвано бесконечной войной, реквизициями-продразвёрстками и нехваткой рабочих рук. Голод и эпидемии стали обычным явлением. Продолжать войну было просто невозможно — требовалась передышка, и все это понимали.

Два десятка новых гособразований — каждое со своей идеологией, системой ценностей и уникальным видением будущего — начали возрождать экономику, налаживать мирную жизнь и готовиться к неизбежному продолжению войны. При этом значительная часть бывшей Империи вообще никем не контролировалась, и о том, что там происходит, можно было только догадываться.

Кто-то по привычке ещё называет эту территорию Россией, но уже, скорее, с горькой усмешкой. Этой страны более не существует — на её месте появилось нечто новое, что по меткому выражению известного крестьянского поэта стали называть «Красной Землёй».

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ РЯДОМ

Параллельно с событиями Перелома стали возникать многочисленные локальные всплески паранормальной активности. От сошествий ангелов до появления лесной нечисти, демонов, привидений и неупокоенных мертвецов. Часть из них можно было списать на небылицы, мошенничество, природные феномены или нестабильную психику очевидцев, подорванную душевными расстройствами, войной и алкоголем. Но остается кластер событий, хорошо задокументированных, и которым нет объяснения.

Сама по себе мистика, хотя и пугала, но не подрывала до основания картину мироздания рядового обывателя. О магии было известно всегда. О кудесниках и святых чудотворцах говорилось в Библии, а деревенские бабки-шептухи традиционно лечили многие болезни: от бородавок до испугов. Сказки и легенды всех народов мира рассказывали о нечеловеческих существах и сущностях – джиннах, русалках, леших и иных созданиях. Эзотерический бум конца XIX начала XX веков, книги Папюса, Блаватской, демонизм Кроули, опыты Джургиева и феномен Распутина также сыграли свою роль — общество было готово принять магию, по крайней мере, в качестве некой тайной доктрины, открытой лишь посвящёнными. Это сформировало устойчивый и даже болезненный интерес к мистике во всех слоях общества. Как грибы после дождя, стали стихийно возникать многочисленные тайные общества, оккультные кружки, спиритические группы, секты. Участились случаи религиозных истерий, массовых самоубийств, изуверских обрядов,

охоты на ведьм. В разных уголках Красной Земли к власти пришли представители нарождающихся «магических» кругов: от бесноватых лютеранских проповедников Ингерманландии до сибирских шаманов. Что страшно, среди них действительно встречались те, кто владел «даром».

Интерес к мистике быстро охватил политические элиты, правящие круги и другие формы власти в гособразованиях. Идеологи движений сообразили, что магию можно поставить себе на службу. Чтобы избежать социальных взрывов, уполномоченные правительствами организации и учреждения начали погружаться в неведомое тайно, но такое едва ли может продолжаться долго.

В то же время среди людей посвящённых, чьи глаза давно были открыты неведомому: и маститых столичных оккультистов, и деревенских колдунов — сформировалось и окрепло устойчивое убеждение в том, что в границе между телесным материальным миром, и миром Идей, потусторонним, загробным миром возникла некая прореха, через которую сущности и энергии иного мира перетекают в наш. Дверь в Неведомое, за которую раньше удавалось лишь заглянуть через замочную скважину, стала приоткрываться. Что же войдёт к нам через неё, когда она распахнётся полностью?

Майна Перелома

Так с установлением этой даты термин «Перелом» обрёл ещё одно своё значение — пожалуй, самое мрачное. Стержень мира переломился, навсегда разрушив гармонию земных и небесных сфер.

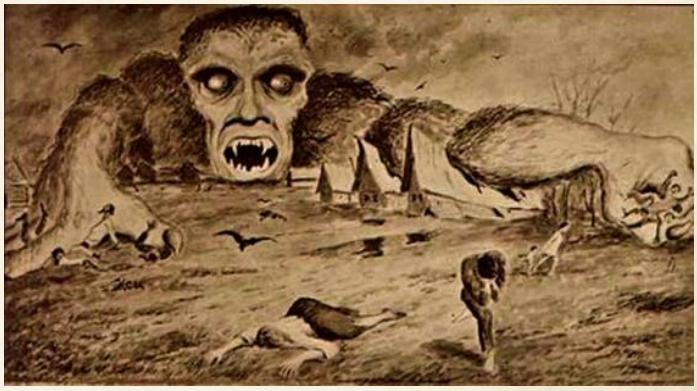
Естественным желанием оккультного сообщества, большинство из наиболее ярких представителей которого осело на Южном Берегу Крыма, было немедленно обвинить большевиков наряду с развалом России ещё и в разрушении границ реального мира. Эта идея вышла за пределы эзотерических кругов, надолго утвердив в новороссийском обществе видение партии большевиков как некоего мистического ордена, созданного с единственной целью разрушить до основания последний оплот православия и духовности. Общественное мнение в белогвардейских государствах склонялось к тому, что большевики заключили союз с тёмными силами, за что те оказали им помощь осенью 1919-го. Детали различались, но суть оставалась единой: так называемое «Чудо под Москвой» было результатом прямого вмешательства потусторонних сил, которые впоследствии вышли из-под контроля у вызвавших их «красных магов», породив буйство сверхъестественных феноменов.

Однако на деле ситуация была гораздо сложнее, и в ней, как, собственно, и с виновными в развале Империи, абсолютной ясности не было. Согласно тем же расчётам, накопление энергии, необходимой для Перелома, происходило не только на подконтрольных Советам территориях, но по всей России. Стекающиеся энергетические потоки в ту роковую ночь пришли в соударение над сердцем страны, словно шашкой полоснув по границе между мирами. В пользу этого мнения говорил сам факт того, что белые армии, несмотря на вопиющую неорганизованность и грубейшие стратегические просчёты, сумели всё-таки выйти к Москве. Кто или что стояло за успехами белых и что именно помогло красным, оставалось загадкой даже для эзотериков.

Марш мертвецов

На рубеже 1921-1922 годов привлёк внимание всей мировой общественности очередной мистический феномен. В декабре на разорённых войной и ужасающим голодом практически обезлюдевших землях Черноземья и Поволжья словно в дни Страшного Суда покойники стали массово вылезать из неглубоких могил и полузасыпанных окопов на полях былых сражений, когтями пробивая себе путь наверх сквозь подмороженную землю. Ходячие мертвецы сбивались в толпы и с утробным воем двигались к крупным городам Новороссии и Советской России. Преодолевая ужас, войска уничтожали их издалека мощным огнём артиллерии и авиации, но даже когда мёртвую плоть рвала в клочья шрапнель, они продолжали ползти вперёд, пока их тела не были полностью разрушены и изрублены на куски. Воинами они были никудышными — еле двигались, обладали слабой реакцией, — но страшны они были своей неизбывной ненавистью ко всему живому. Горе тому, кто попадался им в лапы живым — зубами и ногтями разрывали они его на части, выпивая ещё горячую кровь и пожирая плоть. Самое же ужасное было в том, что после омерзительного пиршества обглоданное, развалившееся на куски тело вливалось в мрачное шествие своих убийц, снедаемое отныне таким же голодом.

«Марш мертвецов» — так окрестили события декабря. К середине января основные толпы нежити были уничтожены, а правительства сделали соответствующие выводы и ужесточили правила захоронения. Масштаб события был настолько велик, настолько бросался в глаза, что скрывать его уже не имело смысла.



Властями затронутых Маршем гособразований случившееся было объявлено эпидемией малоизученного заболевания, поражающего тело и мозг, а сами бродящие мертвецы — заразными больными, не контролирующими свои действия. Расходились же правительства лишь в одном, традиционно возлагая вину за случившееся на козни идеологических противников.

Однако никто из специалистов всех гособразований будь то оккультисты Белых или новоучёные Красных, не смогли объяснить природу этого явления. Однако все до единого увидели в «марше мертвецов» ясную аллюзию на то, что может ждать Красную Землю в 1922 году.

БУМ ИДЕОЛОГИЙ

На Красной Земле уже привычные коммунизм, анархизм, либерализм и народничество сходятся в непримиримой схватке между собой, новыми и старыми концепциями. Космисты пытаются ужиться с родноверами, монархисты — с экуменистами, неолуддиты — с прогрессивистами. Политические и общественные теории, словно в гигантском плавильном котле, поглощают и разрушают друг друга, спекаются в немыслимых сочетаниях, порождая безумные доктрины, обгоняющие время и исторические предпосылки.

Большевики в Москве прокладывают рельсы к Светлому Будущему, где будут править Новые Люди. Правительство Врангеля с лёгкой руки философа Бугина занимается претворением в жизнь его концепции Новой России. Колчак одержим гигантоманией, культом предков и поисками арктической прародины человечества Гипербореи. Русский Север разрывается между православным схимничеством и созданием всеобщей религии, эсеры Урала устремляют свои помыслы в космос, а Красный Туркестан пытается совместить идеи Карла Макса с учением пророка Мухаммеда. Бурятские ламы учат своих послушников диалектическому буддизму, а за пределами «цивилизации» расцвели шаманизм и анархо-примитивизм.

ПОЯВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЙ

В XX веке впервые в человеческой истории после крестовых походов и религиозных войн вполне светские идеологические доктрины привели в движение массы людей, столкнув своих последователей в битве не на жизнь, а на смерть. Устремляясь к воздвигнутым глашатаями идеологий химерам, возбуждённые толпы людей по всему миру готовы были пожертвовать самым дорогим, включая саму жизнь, чтобы утвердить триумф единственно верных идей и, пускай даже и насильно, даже ценой величайших жертв, втащить человечество в идеальное будущее. Особенно ярко подобные феномены проявились в Российской Империи, которую буквально разорвало на части под напором идей: коммунистических, анархических, либеральных, почвенническихи многих других.

Унаследовавшая идеи Красная Земля стала полем боя идеологий. Тут два противоположных мира сплелись, творя в своей борьбе новое единство. После Перелома всё здесь оказалось заражено семенами потустороннего, и в самую первую очередь — идеи. Религии и партийные идеологии на глазах перерождались, приобретая мистический характер и связывая своих приверженцев незримыми узами независимо от их воли. Начался процесс спайки ценностей человеческого мира раскалёнными скрепами мира Иного, мира магии. В этом фантасмагорическом действе прежние учения словно ручьи причудливо свивались в мощные потоки новых Движений. Они объединяли в себе черты старых идей, и без того ранее двигавших миллионы, с мистическими доктринами, ранее открытыми лишь для посвящённых.

Подхваченные Красным Движением считают, что следует сознательно приближать Золотой Век, улучшить человеческую природу, стремиться к построению Нового мира. По их мнению, массы давно несут в себе эту идею, но самостоятельно его построить неспособны, а должны быть направлены знающими законы развития человека и общества товарищами, и подняты ими до своего уровня. Полученный в результате Новый человек сможет полностью стряхнуть с себя все ограничения, накладываемые Эгоизмом, и окончательно преодолеть Смерть. Новая Наука служит теоретической основой и главным инструментом грядущего преобразования мира.

К Белому Движению могут быть отнесены все сторонники Иерархии, те, кто считает, что большинством людей должно править меньшинство. Не так важно, по какому признаку отбирается это меньшинство — по принадлежности к определённому роду, по богатству, интеллекту или по личной силе. Важно, что все люди разные — и те, кто лучше, должны быть над теми, кто хуже. Белые считают, что только благодаря железной дисциплине и порядку можно сделать из человека что-то стоящее. На службу своим устремлениям последователи этого движения поставили оккультные практики, накопленные эзотерическими орденами прошлого.

Зелёное Движение воплощает стихийные силы дикой природы, существующие в душе народа, опираясь на многовековую Традицию. Оно овладело массами людей, обращаясь к самым глубоким и тёмным слоям их душ. Зелёные чувствуют, что мир изменился, но хаос, царящий в их головах, не даёт им выбрать направление — в итоге, они действуют хоть и заодно, но без всякой цели, под контролем дремучих подсознательных инстинктов. Их ведут по жизни инстинкты, силы и порывы, которые они не понимают и подчас никак не могут объяснить. Движение наделяет своих сторонников властью над древними хтоническими силами.

Чёрное движение стремится ни много, ни мало к разрушению мира — тюрьмы, скрывающей от людей Волю. К этому Движению принадлежат сторонники освобождения человека от любых связывающих его пут и установленных природой и обществом ограничений. Признать, что весь мир — Зло — способны лишь единицы, большинство же примиряется с жалкой участью полуслепых рабов. Раньше подобные борцы-одиночки и идеалисты были обречены, но сейчас они обрели сверхъестественную силу Пламени, которая поднимает их на недостижимый для простых людей уровень. Сражаясь и агитируя, сторонники Движения призывают расшатывать основы мира, уничтожать любую власть и ведут человечество к обретению подлинной свободы.

Пока что ни одно из Движений не смогло добиться полного доминирования на всей территории бывшей Российской Империи. Каждое имеет свои силы и свои слабости.

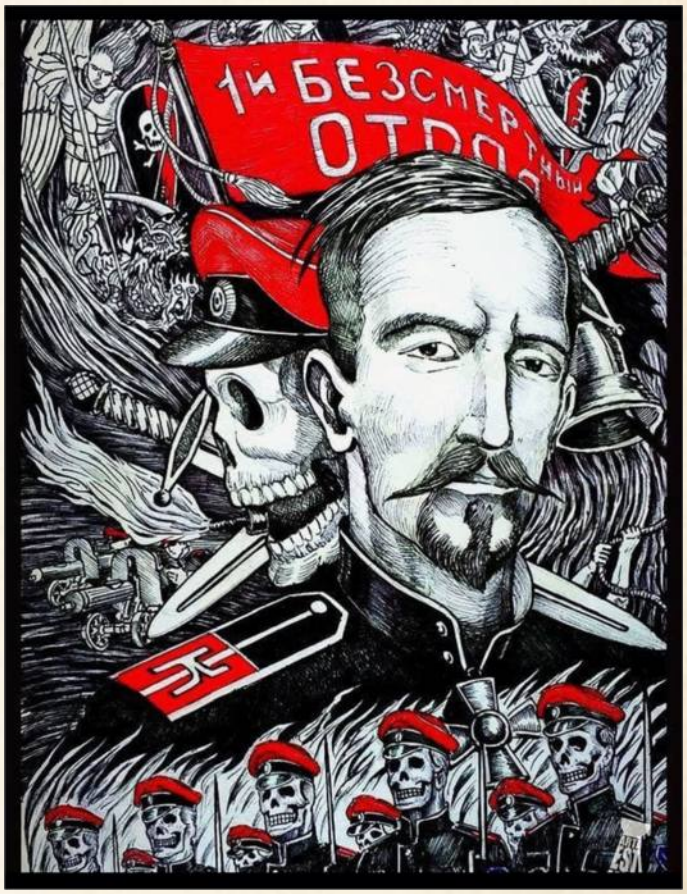
1922 год на пороге

1922-ой год принёс с собой атмосферу гнетущего ожидания. Мировая бойня на западе не только не закончилась, но к концу 1921-го года разгорелась с новой силой. Германия, в чьём распоряжении оказались ресурсы Украины, Белоруссии, Польши и Прибалтики, смогла за счёт «новоприобретений» побороть голод и инфляцию, сорвать высадку корпуса С.А.С.Ш. в 1918-м, а после почти трёх лет позиционного затишья – «взорвалась» невиданным техническим бумом. Новейшая боевая техника – боевые шагоходы, авианосные цеппелины, сверхтяжёлые дальнобойные орудия – смела все прежние оборонные доктрины Антанты и способствовала прорыву фронта зимой 1921-го – параллельно с «Маршем Мертвецов» в России. Франция уже на грани полного поражения, артиллерия Рейха обстреливает Париж, а Англия, поражённая национальными восстаниями в Ирландии и Шотландии, не в силах почти в одиночку одолеть стальную военную машину Германской империи.

Уже в этом году основной театр боевых действий может сместится из Европы и Ближнего Востока на Красную Землю где Второй Рейх имеет свои претензии – прежде всего к большевикам, уклонившимся от уплаты репараций, и к Новороссии, не отказавшейся от союзнических обязательств перед Антантой. Как только Франция и Англия падут, гнев кайзера может обрушиться на Советскую Россию, которая готовится к войне сразу на трёх направлениях – на северо-западном, против Германии и её сателлитов, на южном, против Новороссии — главного оплота Белого движения, и на юго-восточном, где её территории разоряют батыры Идель-Урал и казаки Урала и Оренбурга.

Продолжается напряжённое позиционное противостояние под Царицыном. Если «красный Верден» падёт под натиском белых армий юга России, ничто не помешает силам Врангеля и Колчака вновь объединиться и зажать РССР в кольце фронтов. Дружественная Советской России Украинская ССР делает всё возможное, чтобы жарче разжечь огонь повстанческого движения в Диком Поле: его подавление отвлечёт военные силы Новороссии. А казачеству Кубани, Дона и Терека они обещают всяческую поддержку, подогревая сепаратистские устремления. Однако и казаки, и вольные атаманы отлично знают, что большевикам верить нельзя: слишком свежа память об их безжалостных зверствах на занятых территориях. От того, чью сторону примут жители вольных степей, будет во многом зависеть исход кампании.

Главнокомандующий Новороссии Врангель понимает планы красных и противостоит им как может. На свой страх и риск он поддерживает Зелёные крестьянские восстания в Поволжье и казачьи в Астрахани, посылая оружие и инструкторов. Всеми силами старается он привлечь на свою сторону и Украинскую Державу, что становится с каждым днём всё сложнее: Германия отнюдь не приветствует дружбу подконтрольной ей страны с союзницей Антанты, коей является Новороссия.



На севере Новгородское государство и Северная Россия готовятся дать бой силам РККА, надеясь на долгую и затяжную партизанскую войну, в которой увязнут красноармейцы. Не секрет, что главной целью удара будет Петроград — этот опустошённый войной и исполненный сверхъестественного ужаса город. Союзников у РССР здесь совсем нет: даже моряки Кронштадта под красно-чёрным флагом не спешат помогать классовым собратьям, дорожа своей свободой. Главный вопрос в том, как будут действовать войска интервентов: выступят против Красных или предпочтут поберечь силы?

Другой театр военных действий разворачивается за Уралом. Омское правительство, претендующее на название Верховного, стремится отвоевать все территории, потерянные за последние два года, и установить власть над всей Сибирью. Под ударами его полков должно пасть Сибирское Вольготное Земчество, красные партизаны, алтайские повстанцы. В отличие от кампании 1919 года, белая армия отлично вооружена за доставшееся Колчаку царское золото, хорошо обучена и горит желанием закончить свой поход на Тихом Океане, соединившись с ратью Приморского Земского Края, которая поведёт наступление ей навстречу. Выдержит ли этот удар небольшая Иркутская Республика? Или власть Советов падёт в Сибири навсегда? Существует опасность, что с юга, из Советского Туркестана будет нанесён красный контрудар. Но это возможно только в том случае, если большевики в Москве договорятся с «Красным Ханом» Фрунзе в Самарканде, которому и так хватает своих проблем с всё ширящимися восстаниями басмачей. Главным же фактором неизвестности является таинственная Монголия, где безраздельно властвует барон Унгерн. О его целях неизвестно ничего, кроме очень странных и страшных слухов, а его армия, к изумлению её противников, удивительно боеспособна.

Ни у РССР, ни у Государства Российского просто не хватит сил, чтобы вести полноценные военные действия на Южном Урале и в степях Северного Туркестана. Однако никто не хочет позволить противнику завладеть этим регионом, поэтому сполохи войны здесь в ближайшее время не потухнут.

В центре закипающего котла находится Уральская Народная Республика. Она преследует свои далеко идущие замыслы и, чтобы не оказаться между двух огней, поддерживает одновременно и красных, и белых, не забывая и о своей выгоде. Существование этой кузницы Красной Земли слишком выгодно всем сторонам конфликта, чтобы кто-то стал с ней воевать. Но возможности захватить в ней влияние другими методами: политическими или революционно-подрывными — ни Советы, ни Колчак не упустят.

Новая жизнь и новый быт

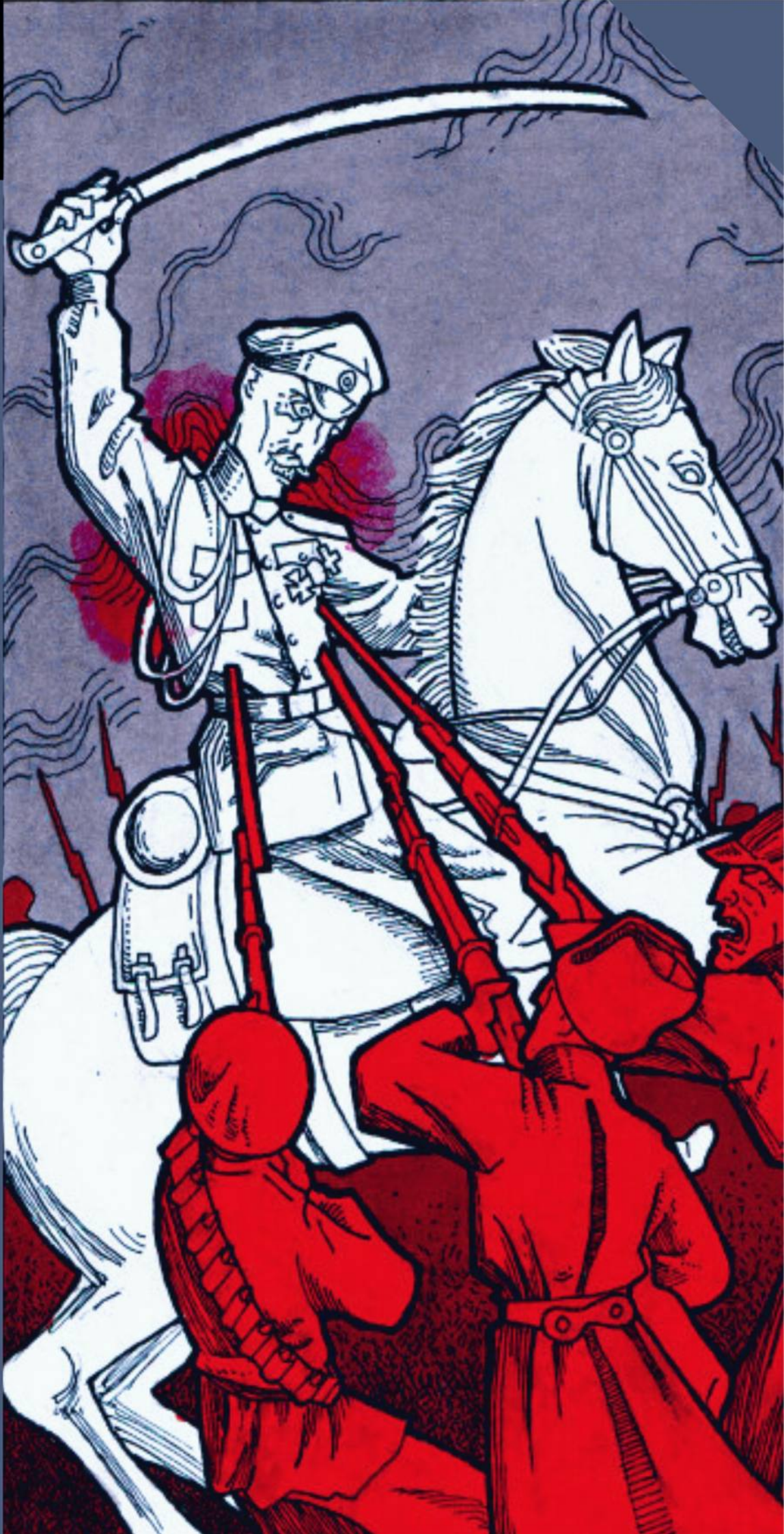
Пять лет Гражданской Войны коренным образом изменили общество, и далеко не в лучшую сторону.

Население большей части бывшей Российской Империи быстро скатывается в дикость. И дело тут даже не в обеспечении продовольствием и необходимыми товарами — эту проблему власти гособразований к концу 1921 года более-менее решили — а в общем падении нравов. Нормы морали обесценились и просто потеряли смысл. Это происходит не только в революционных гособразованиях, где отрицание «буржуазных предрассудков» возведено в ранг государственной идеологии, но и во владениях их противников.

Хамство и разврат царят повсюду, а где не царят – там правит бал воинствующее пуританство и жёсткие, бессмысленные моральные ограничения. Семейные ценности, поддержка слабых, уважение к правилам — всё это довольно быстро исчезло, как будто никогда и не существовало. Очень редко где можно найти уголки, не тронутые гнилью хаоса, и эти остатки «старого мира» выглядят настоящим чудом, островками человеческой жизни посреди океана безумия. Несмотря на разруху, процветают рестораны и кабаки, водка и вино льются рекой, идёт настоящий пир во время чумы. Люди строгих правил с грустью взирают на это, но и они понимают, что ничего поделать нельзя и нельзя винить простых людей в том, что они ведут себя как животные. Человек слаб, и Силы, перевернувшие всё с ног на голову и сделавшие Россию Красной Землёй, намного сильнее его…

Глава 2

Герои красной земли



Итак, пришло время создать своего персонажа. Создание персонажа происходит по правилам, описанным в «Дневнике авантюриста 2», однако мир Красной Земли накладывает свои особенности, о которых рассказывается в этой главе. Всего шесть простых шагов, и новый герой будет готов отправиться на просторы Красной Земли.

Шаг 1: Выбор *происхождения,* которое укажет на то, какому классу или сословию он принадлежит и чьей стороны ему лучше держаться.

Шаг 2: Выбор *движения*, которое определит, каким глубинным идеалам он следует.

Шаг 3: Определение *характеристик*, которые опишут основные умения и знания персонажа.

Шаг 4: Выбор *черт*, *изъянов* и *идеалов*, которые сделают его по-настоящему уникальным.

Шаг 5: Закупка *снаряжения*, которое поможет ему выжить на Красной Земле.

Шаг 6: Описание деталей и биографии, которые добавят последние штрихи к портрету героя.

НОВОЕ В СОЗДАНИИ ПЕРСОНАЖЕЙ

В дополнение к уже существующим особенностям, которые делают героя непохожим на других — *чертам* и *изъянам*, на Красной Земле вводится новый тип особенностей персонажа — *идеалы*. Список дополнительных *черт* и *изъянов* для игры по Красной Земле приводится ниже в этой главе.

Идеал — проявление принципов *движения*, накладывающих отпечаток на своего последователя. Это моральный выбор, однажды сделанный персонажем, уверенность в котором будет вести его через игровое приключение, и который будет подвергнут сомнению в процессе приключений. Именно *идеал* даёт ответ на вопрос, чего персонаж хочет от своего *движения*. *Идеалы* касаются характера персонажа и могут оказывать влияние на сюжет, устраивая ситуацию, в которой персонаж может повести себя определённым образом.

Согласно правилам «Дневника авантюриста» при создании персонажа можно приобрести 1 *крупный изъян*, и до двух *мелких изъянов*. *Крупный изъян* приносят 2 пункта повышения, *мелкий изъян* — 1 пункт. Так как любой персонаж игрока принадлежит к одному из четырёх Движений, он обязан выбрать один *идеал* своего *движения*, что сразу же даёт ему бесплатно одну *цветную черту*. Таким образом, любой персонаж-новичок начинает игру с одной *цветной чертой* в дополнение к тем, которые получит за происхождение и в обмен на выбранные изъяны.

За 2 пункта вы можете:

- Повысить *характеристику* на одну ступень (вы можете сделать это прежде, чем начнёте выбирать *навыки*).
- Приобрести *черту*.
- Повысить *навык* на одну ступень, если значение *навыка* превышает значение *характеристики*.

За 1 пункт можно:

- Повысить *навык* на одну ступень, если значение навыка не превышает значение *характеристики*.
- Получить дополнительные богатства в размере стартового фонда персонажа (если персонаж начинает с **250** рублями, то он получит ещё **250** рублей).
- Получить специализацию в одном из *навыков образования* (см. далее).

Таким образом, на начало игры у персонажа будет один обязательный *идеал*, дополнительно он может взять один *крупный изъян* и до двух *мелких изъянов*. Также в игре по Красной Земле действуют особые правила, касающиеся *фишек* и *опыта*, а также мистического дара, о чём подробнее сказано на страницах 33-99

ОБРАЗ

Многообразие характеров обитателей Красной Земли не поддаётся учёту. Ниже приводятся двенадцать наиболее распространённых типажей персонажей *ранга Новичок*, которые могут относиться к любому Движению. Вы можете взять любого из них и начать играть, но сначала надо выбрать *происхождение, изъяны* и *снаряжение*. Кроме того, определите *идеал движения*.

АВАНТЮРИСТ

Персонажа ведёт по жизни жажда приключений и непоколебимая уверенность в собственных силах. Где бы не затевалась заварушка, персонаж тут как тут. Он привык брать от жизни всё, и если он не может получить того, что ему нужно, убеждением и красноречием, он, не задумываясь, пускает в ход силу. Он сотни раз проворачивал рискованные дела, то устраивая революции, то спасая остатки золотого запаса Империи, то разоблачая заговоры, и каждый раз выходил сухим из воды благодаря умению разбираться в людях и владению внушительным арсеналом навыков и знаний, без которых на Красной Земле пропадёшь.

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d6*;

Навыки: *взлом d4, внимание d6, вождение d4, выживание d4, драка d4, лечение d4, маскировка d4, провокация d4, анализ текста d6, убеждение d6, уличное чутьё d6;*

харизма: —; **шаг:** 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5;

Изъяны: *два мелких или один крупный;*

Черты: *шестое чувство, везение.*

АТАМАН

Для персонажа нет ничего желаннее, чем броситься в гущу боя во главе отряда лихих удальцов. Бойцы безоговорочно признают его авторитет, потому что видят, что в сече ему нет равных, а без его глубокого понимания тактики и стратегии они бы пропали в первой же стычке. На Красной Земле люди с такими талантами не останутся без дела!

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6*;

Навыки: *верховая езда d6, военное дело d8, драка d8, запугивание d4, стрельба d6, +2 дополнительных пункта навыков*;

харизма: —; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5;

Изъяны: *два мелких или один крупный;*

Черты: *командный голос, держать строй!*

БОЕЦ

В хаосе Гражданской войны персонажа не раз выручала его боевая выучка. Он предпочитает решать свои проблемы прямолинейно, ударом в лоб. Может быть, в другом месте и в другое время это не слишком удачный способ, но на Красной Земле нет ничего полезнее, чем уметь метко стрелять из маузера и рубить шашкой!

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d8;*

Навыки: *внимание d4, военное дело d4, драка d10, запугивание d6, стрельба d10;*

Харизма: —; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6;

Изъяны: *два мелких или один крупный;*

Черты: *стальные нервы, бугай.*

ВОИТЕЛЬ

Персонаж использует сверхъестественные силы, открытые людям Переломом, чтобы добиться превосходства в бою. Мистические знания делают его непобедимым, внушая ужас противникам. Он горд от того, что способствует победе своего Движения, огнём и мечом утверждая его Идеалы на Красной Земле.

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6;*

Навыки: *драка d10+1, запугивание d4, образование d6, мистический навык d8, стрельба d8;*

харизма: —; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5;

Изъяны: *два мелких, один крупный;*

Черты: *Мистический дар, Именное оружие.*

ДИПЛОМАТ

Грубая сила решает далеко не всё даже на Красной Земле. Персонаж умеет управлять людьми, но делает это не напором, а убеждением, тонким пониманием чаяний и желаний окружающих. Он отлично образован, его место в кабинетах правительств гособразований, на съездах крупнейших партий, где за него стоят горой сотни сторонников. Но и на войне он чувствует себя превосходно: ведь побеждает чаще всего не самый храбрый, а самый прозорливый.

Характеристики: *ловкость d4, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6;*

Навыки: *внимание d4, запугивание d4, образование классическое d6, образование реальное d6, провокация d6, анализ текста d6, убеждение d8, уличное чутьё d6;*

харизма: —; **шаг:** 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5;

Изъяны: *два мелких или один крупный;*

Черты: *мы - команда, полезные связи.*

Идеалист

Персонаж ведёт людей за собой не ради собственных амбиций, а для воплощения идеалов его Движения. Сам он является обладателем мистического дара, его устами вещают силы Иного Мира. Для своих последователей он является настоящим кумиром, а вот они для него — всего лишь средством достижения великой сверхчеловеческой Цели.

Характеристики: *ловкость d4, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6;*

Навыки: *военное дело d6, драка d4, образование d6, мистический навык d10, убеждение d6, +3 дополнительных пункта навыков;*

Харизма: —; **шаг:** 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5;

Изъяны: *два мелких или один крупный;*

Черты: *командный голос, мистический дар.*

Исследователь

Для персонажа сверхъестественное — это, прежде всего, загадка, тайна, требующая раскрытия. Он прикладывает все свои обширные знания, чтобы разобраться в сути магии: бесконечно исследует и изобретает механизмы Новой Науки или, сбившись с ног, разыскивает древние курганы, расшифровывая начертанные на них петроглифы, или варит отвары из чародейских трав. Благодаря мистическому дару его умения вышли далеко за пределы доступных человеку, но он не собирается останавливаться на этом.

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d4;*

Навыки: *внимание d4, драка d4, атлетика d4, маскировка d4, образование d6, мистический навык d8, анализ текста d8, уличное чутьё d8;*

Харизма: —; **шаг:** 6; **защита:** 4; **стойкость:** 4;

Изъяны: *два мелких или один крупный;*

Черты: *мистический дар, исследователь.*

Лидер

Хаос и безвластие — лучшее время для тех, кто готов повести за собой людей, не боясь ответственности и риска. Своей необычайной силой духа персонаж превращает толпу в организованный коллектив. Он не только обладает обширными знаниями и многочисленными навыками, но и никогда не стесняется заявить об этом, объединяя вокруг себя почитателей своего таланта. Где бы он ни оказался, вокруг него всегда появляются последователи, готовые исполнять его приказы.

Характеристики: *ловкость d4, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6;*

Навыки: *военное дело d6, драка d4, запугивание d6, провокация d6, убеждение d6, уличное чутьё d6, +4 дополнительных пункта навыков;*

харизма: —; **шаг:** 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5;

Изъяны: *два мелких или один крупный;*

Черты: *командный голос, мы - команда!*

Мистик

Перелом открыл в людях неведомые прежде сверхъестественные способности. Персонаж овладел ими и постоянно совершенствует их, изучая древние оккультные манускрипты, проникая в тайны Новой Науки или собирая забытые народные обряды. В любой ситуации он призывает на выручку силы Иного Мира, служащие ему безотказно.

Характеристики: *ловкость d4, смекалка d10, характер d6, сила d4, выносливость d6;*

Навыки: *внимание d4, образование классическое d6, мистический навык d10, анализ текста d4, убеждение d4, +6 дополнительных пунктов навыков;*

Харизма: —; **шаг:** 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5;

Изъяны: *два мелких или один крупный;*

Черты: *мистический дар, восстановление силы.*

Одиночка

Персонаж привык полагаться только на свою голову, свои руки и до предела обострённые чувства. Чтобы выжить, ему не нужно общество. Он знает и умеет почти всё, что может пригодиться человеку в его нелёгкой жизни на Красной Земле, в том числе и мастерски убивать тех глупцов, которые встанут на его пути.

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d4, сила d6, выносливость d6;*

Навыки: *атлетика d4, верховая езда d4, внимание d6, выживание d4, драка d8, лечение d4, маскировка d4, ремесло d4, ремонт d4, стрельба d6, уличное чутьё d4;*

харизма: —; **шаг:** 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5;

Изъяны: *два мелких или один крупный;*

Черты: *везение, бдительность.*

УМЕЛЕЦ

Разрушенная войной Красная Земля всегда нуждается в тех, кто может создавать что-то своими руками и головой. Персонаж постоянно оттачивал свои профессиональные навыки и умения, и это принесло плоды. В какой бы области ни специализировался персонаж: технические и гуманитарные науки, ремесло или даже выживание в дикой природе — он всегда сможет использовать свои знания, чтобы помочь себе и своим товарищам.

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d10, характер d4, сила d4, выносливость d6;*

Навыки: *внимание d6, драка d6, лечение d4, маскировка d4, ремесло d6, ремонт d6, стрельба d4, убеждение d4;*

харизма: —; **шаг:** 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5;

Изъяны: *два мелких или один крупный;*

Черты: *мастер на все руки, народный умелец*

ХИТРЕЦ

Хитрость и проницательность — вот что позволило персонажу выжить на Красной Земле. Он читает мысли людей, как открытую книгу, знает все их слабости и отлично умеет извлечь из них свою выгоду. Он обладает сверхъестественным обаянием и сильной волей, простому человеку не под силу сопротивляться его желаниям. Что бы ни случилось, хитрец не пропадёт, будь рядом хоть один человек, которого можно использовать.

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d4;*

Навыки: *азартные игры d6, запугивание d6+2, провокация d4+2, анализ текста d4, убеждение d8+2, уличное чутьё d8+2, +3 дополнительных пунктов навыков;*

харизма: 2; **шаг:** 6; **защита:** 2; **стойкость:** 4;

изъяны: *два мелких или один крупный;*

черты: *харизматичный, железная воля.*

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Не ищите в деле обвинительных улик о том, восстал ли он (арестованный) против Советов оружием или словом. Первым шагом вы должны его спросить, к какому классу он принадлежит,какого он происхождения, какое у него образование и какова его профессия. Все эти вопросы и должны решить судьбу обвиняемого.

Мартын Лацис

Сословное или классовое происхождение играет огромную роль на Красной Земле. Российская Империя была многонациональным сословным государством, в котором бурно развивался капитализм, и сочетание этих факторов дало большое количество различных социальных групп. Принадлежность к той или иной группе сильно влияла на судьбу человека и до Революции, а после неё вообще стала вопросом жизни и смерти: классовая война, провозглашённая большевиками, не давала шанса на выживание тем, кого они отнесли к враждебным классам. На Красной Земле, прежде всего, смотрят именно на классовое происхождение, которое люди научились безошибочно определять по малейшим косвенным признакам: речь, походка, даже руки выдают в человеке, кто он такой. Бытие определяет сознание, и поэтому от происхождения зависит не только восприятие персонажа другими, но и его способности и знания, буквально впитанные с молоком матери и отшлифованные средой.

Единственная раса, доступная персонажам на Красной Земле — человек. Конечно, с Переломом здесь появилось множество других странных созданий, однако играть за них нельзя. *Происхождение* определяет некоторые врождённые особенности героев. Персонажи на Красной Земле получают одну свободную *черту*, обычно полагающуюся людям, а также преимущества и недостатки, присущие их *происхождению*. Чтобы быстро создать незначительных *статистов*, ведущий может вообще не определять их *происхождение*, но для персонажей игроков такой подход неприемлем.

Происхождение персонажа сложно скрыть, хотя оно и не написано на лице. Чтобы определить *происхождение* человека, не пытающегося его скрыть, требуется осуществить проверку с*мекалки*. *Успех* означает, что *происхождение* определено, *провал* — что нет. На проверку могут налагаться ситуационные модификаторы. *Критический провал* означает, что происхождение определено неправильно. Если человек пытается скрыть своё *происхождение* (меняя одежду, манеры, говор), то осуществляется встречная проверка с*мекалки*. Успех у определяющего означает, что он всё равно выявил происхождение скрывающего, а успех у скрывающего — что ему удалось выдать себя за кого-то другого. Если за персонажем наблюдают сразу несколько людей, они осуществляют *групповую проверку*.

Недостатки, связанные с отношением к людям конкретного происхождения (*Преследуемый, Классовый враг, Неблагонадёжный,* но не *Чужак и Аура опасности*), имеют эффект для других, только если происхождение персонажа известно (требуется проверка с*мекалки*).

БУРЖУАЗИЯ

Предприниматели — это опора общества во всех странах, но в Красной Земле всё перевёрнуто с ног на голову. Несмотря на революции и гражданскую войну, многие из них всё же сохранили остатки былого благосостояния и умение делать деньги.

Богатство. Даже лишившиеся собственного дела буржуа имеют некоторые накопления — они начинают игру с *чертой богатство*. Однако в зависимости от обстоятельств сюжета его деньги и ценности могут временно быть вне досягаемости: депонированы в западном банке или же зарыты в саду, как решит ведущий.

Образование. Персонаж образован, он получает *черту образованный,* которая даёт *преимущество +2* к проверкам о*бразования.*

Классовый враг. Как известно любому человеку, знакомому с учением Маркса, пролетариат ненавидит буржуазию и стремится её уничтожить как класс. Персонажи с происхождением *Пролетариат* и *Буржуазия* получают штраф –4 к х*аризме* при общении друг с другом.

Преследуемый. Революционные гособразования объявили беспощадную войну буржуазии как главным эксплуататорам. В красных гособразованиях представитель буржуазии получает штраф -4 к проверкам уличного чутья и классического образования, чтобы определить, не нарушил ли он закон. Однако его действие не столь проблемно там, откуда персонаж родом. На своей родине *штраф* сводится до *-2*.

ДВОРЯНСТВО

Дворяне — это хранители законов чести и прирождённые лидеры. Хотя в большей части гособразований Красной Земли дворянство упразднено, внутреннее достоинство упразднить невозможно.

Благородство. Дворяне благородны и преисполнены высших идеалов. Превратностям судьбы не под силу их сломить. Дворянин начинает игру с d6 х*арактером* вместо d4.

Образование. Персонаж образован, он получает *черту образованный*, которая даёт *преимущество +2* к проверкам о*бразования*.

Дворянская честь. Независимо от того, к какому Движению принадлежит персонаж, он придерживается кодекса дворянской чести. Чтобы совершить бесчестный, низкий поступок, ему надо буквально перешагнуть через себя: в этом случае игрок должен потратить 1 *фишку*. Понятие чести достаточно широко, но, как правило, не имеет ничего общего с сумасбродством и спесью.

Преследуемый. Революция покончила с привилегиями дворян, а в ходе дальнейшего своего углубления собирается устранить их физически. В красных гособразованиях дворянин получает штраф -4 к проверкам у*личного* чутья и к*лассического образования,* чтобы определить, не нарушил ли он закон. Однако его действие не столь проблемно там, откуда персонаж родом. На своей родине *штраф* сводится до *-2*.

ДЕКЛАССИРОВАННЫЕ

Ещё до Революции тысячи людей существовали вне системы: потомственные воры, грабители, мошенники, просто несчастные, выброшенные судьбой на самое дно социума. Они выросли на улицах и привыкли надеяться только на себя, жить обманом и ни в чём не доверять презирающему их обществу. Стоит ли говорить, что хаос Красной Земли породил ещё больше таких типов?

Дитя улиц. Он вырос на улице, знает её законы и всегда готов постоять за себя теми методами, к которым приучен. Деклассированный получает начальный *d6* в навыках у*личное чутьё* и *маскировка.*

Неграмотный. Детей деклассированных элементов просто некому учить грамоте, поэтому персонаж получает *изъян Неграмотность.*

Привычка. Суровая жизнь на улице заставляет людей искать отдушину в виде вредных привычек. Деклассированный имеет мелкий *изъян Дурная привычка (штраф -1 к Харизме)*.

ДУХОВЕНСТВО

Духовенство – «пастыри душ», истовые служители традиционных религий Красной Земли. В большинстве своём это христианские священники или монахи, но и муллы, раввины или ламы также считаются представителями духовного сословия. Большевики, анархисты и просто бандиты громят церкви и репрессируют священнослужителей, и не каждый способен ответить смирением, подставив вторую щёку.

Духовное образование. Обучение в семинарии, медресе или хедере даёт духовенству достаточно полный багаж знаний. Персонаж получает начальное значение d6 в навыке *классическое образование* и *специализацию* (+2) в теологии.

Преследуемый. В революционных гособразованиях религия считается атавизмом старого мира, а священнослужители – непроизводственным паразитирующим классом. В Красных гособразованиях священнослужитель получает *штраф -4* к проверкам *уличного чутья* и *классического образования,* чтобы определить, не нарушил ли он закон. Однако его действие не столь проблемно там, откуда персонаж родом. На своей родине *штраф* сводится до *-2*.

Не убий! Несмотря на все ужасы, творящиеся на Красной Земле, представители духовенства продолжают пытаться вразумить окружающих добрым словом, а не насилием. В первом раунде каждой битвы герой должен проходить проверку *характера* (*штраф -2*), и в случае провала не может атаковать людей в этот ход. Это не накладывает ограничений на взятие *изъяна Пацифизм*.

ИНОРОДЦЫ

Инородцами называли в Российской Империи представителей коренных народов Сибири, Туркестана, Севера, Кавказа и пр., живущих традиционным укладом. В настоящее время их так не называют нигде, кроме консервативных Белых гособразований, хотя таланты инородцев по-прежнему востребованы. Инородцы отдалены от западной цивилизации, но это даёт им определённые преимущества на Красной Земле, отринувшей цивилизованность.

Дитя природы. Инородец получает начальное значение d6 в навыках *выживание* и *выслеживание*.

Неграмотный. Инородцы, живущие своим законом, очень редко умеют читать и писать, а если и умеют, то делают это из рук вон плохо. Персонаж получает изъян *Неграмотность*.

Чужак. На территории бывшей Российской Империи представители малых народов воспринимаются с определённой настороженностью, из-за чего персонаж получает изъян *Чужак*. Однако его действие не распространяется на общество, откуда персонаж родом.

ИНТЕЛЛИГЕНЦИЯ

Интеллигенты — основная думающая прослойка общества. Преподаватели, философы, научные работники, узконаправленные специалисты. Воистину, без их идей и умений общество бы просто погибло!

Энциклопедист. С детства жадно впитывая сведения из книг и учебников, интеллигент обладает энциклопедическими знаниями в разных областях человеческой деятельности и может быстро отыскать нужную информацию. Он получает начальный d6 в навыке *анализ текста*.

Образование. Персонаж образован, он получает черту *Образованный*, которая даёт преимущество +2 к проверкам *образования*.

Не от мира сего. Углубляясь в мир теоретических построений, интеллигент часто оказывается оторван от мира реального. Он получает штраф -2 к проверкам *общедоступных знаний*.

КАЗАЧЕСТВО

Казаки — прирождённые воины с древними воинскими традициями, уходящими вглубь веков. Их бесстрашие известно повсюду, и ни одна из войн Красной Земли не обходится без них. Они приучены к сражениям и живут ими.

Казачья выучка. Казаков с детства обучают искусно держаться в седле и проявлять мужество в бою. Казак получает начальный d6 в навыках *верховая езда* и *драка*.

Аура опасности. Ещё до Революции казаки заслужили себе репутацию безжалостных псов режима. Во время Гражданской войны они с остервенением сражаются по обе стороны фронта и славятся своей жестокостью, что заставляет людей чувствовать себя неуютно в их обществе. Казак получает штраф -2 к *харизме*.

КРЕСТЬЯНСТВО

Землепашцы — соль земли, фундамент, на котором держалась Империя и благодаря которым ещё выживает Красная Земля. Они имеют нерушимую связь с Матерью Сырой Землёй, которая всегда приходит им на выручку, и помогает терпеть свою нелёгкую долю.

Крепкое здоровье. Привыкнув с детства к тяжёлому труду под открытым небом, крестьяне учатся отлично переносить неблагоприятные природные условия и обладают отменным здоровьем. Персонаж начинает игру с d6 в*ыносливости,* и получает +2 к проверкам в*ыносливости* при сопротивлении таким *опасностям*, как *болезни*, *голод*, *жажда*, *жара* или *холод*.

Необразованный. У крестьянских детей нет время на учёбу – надо работать. Персонаж получает изъян *Неграмотность* (мелкий). Если взять крупную версию изъяна, она принесёт положенные 2 пункта.

КУЛАЧЕСТВО

Кулачество – это прослойка зажиточных крестьян. Сами они уже не занимаются сельскохозяйственным трудом, но владеют большими, сдаваемыми в аренду земельными наделами, имеют лавки, мельницы, занимаются ростовщичеством. Из-за того, что кулаки часто используют не самые честные методы приумножения капитала, односельчане их зачастую ненавидят.

Богатство. Даже лишённые средств производства, кулаки часто успевают утаить часть своих средств. Они начинают игру с *чертой богатство*.

Полезные связи. Кулаки, как правило, имеют немало нужных знакомств в нужных ведомствах – через финансовые дела, конечно. Кулак начинает игру с *чертой полезные связи*.

КУЛАК-МИРОЕД.

А мне какое дело до голодных?!

Жадность. Кулак пойдёт на всё, чтобы улучшить своё благосостояние, и никакие законы земные и небесные не встанут между ним и заветным золотом. Кулаки начинают игру с крупным изъяном *Жадность*.

Каменное сердце. Жестокосердие и беспринципность кулаков приводит к тому, что их ненавидят и односельчане, и пролетарии, а порой и близкие родственники. Кулак начинает игру с х*аризмой* -2

МЕЩАНСТВО

Мещане составляют основную массу городского населения: мелкие чиновники, служащие, слуги. Не имея крупного капитала и постоянного источника к существованию, они привыкли полагаться только на собственную хитрость.

Тёртый калач. Мещанин везде может прикинуться местным и с найти любым общий язык. Он получает начальный d6 в навыках у*личное чутьё* и у*беждение*.

Городской житель. Мещанин не представляет себе жизнь вне города и не приспособлен к ней. Он получает штраф –2 к проверкам в*ыживания* в дикой природе.

ПРОЛЕТАРИАТ

Пролетарии – профессиональные заводские и фабричные рабочие — главная действующая сила всех революций и прогресса. Их мозолистые руки привыкли как к станку, так и к штыку. Пролетарию нечего терять, кроме своих цепей, поэтому он устремлён в будущее и ничего не боится.

Рабочие руки. В руках пролетария всё ладится и ничего не ломается, а техника как будто сама даётся ему в руки. Пролетарий получает начальное значение d6 в навыках *ремонта* и *ремесла*.

Ремесло. Пролетария кормят руки. Какая бы ни была власть, он не останется без дела благодаря своим практическим знаниям. Пролетарий получает специализацию в двух областях, связанных с *реальным образованием*.

Классовый враг. При старом режиме капиталисты наживали баснословные состояния, сверх меры эксплуатируя рабочих, нарушая их трудовые права, недоплачивая и облагая несправедливыми штрафами, редкие исключения не изменили жизнь рабочего класса в целом. Персонажи с *происхождением Пролетариат* и *Буржуазия* получают *штраф –2* к *харизме* при общении друг с другом.

Неблагонадёжный. Опора революционеров на пролетариат заставляет противников Революции по всей Красной Земле подозревать в каждом рабочем смутьяна. В контрреволюционных гособразованиях пролетарий получает *штраф -2* при проверках *уличного чутья* и *классического образования,* чтобы определить, не нарушил ли он закон. Однако его действие не столь проблемно там, откуда персонаж родом. На своей родине *штраф* сводится до -1.

Чужестранцы

Красная Земля с её хаосом и миллионами возможностей — настоящая Мекка для разнокалиберных дельцов и авантюристов со всех концов Земли. В поисках славы и богатства сюда стекаются удильщики со всего мира, стремящиеся половить рыбку в мутной воде. Биография каждого из таких искателей приключений уникальна, двух похожих историй не найти. Впрочем, иные посетители здесь по долгу службы, что, конечно, накладывает свой отпечаток, но никоим образом не мешает вкусить всю экзотику того, во что превратилась бывшая Российская Империя.

Полезные связи. Как правило, представители одной культуры стараются держаться друг друга, как с помощью официальных (посольства), так и с помощью неофициальных (диаспора) средств. Чужестранец получает *черту Полезные связи* со своими согражданами на Красной Земле. Заграница нам поможет!

Невежда. Умом Россию не понять, тем более Красную Землю. Чужестранцу сложно разобраться в нюансах происходящего, очень многого он просто не может осознать, и поэтому получает одноимённый изъян.

Примечание: Чужестранец, инородец или кто-то ещё?

Рекомендуем использовать *происхождение Инородец* для персонажей из низкоцивилизованных слоёв общества, живущих архаическим укладом. Представители того же народа, стоящие выше по общественному развитию, могут выбирать себе другие происхождения. Например, кочевник-скотовод из Туркестана будет иметь *происхождение Инородец*, а бухарский дехканин из того же региона — *происхождение Крестьянин*.

Используйте *происхождение Чужестранец*, если сложно определить занятие и общественное положение персонажа. Если же его занятие определить легко, а общество, из которого он происходит, похоже на бывшую Российскую Империю, можно использовать другие происхождения. Например, английский авантюрист и путешественник, по воле случая занесённый на Красную Землю, будет иметь *происхождение Чужестранец*; а английский лорд, являющийся послом Соединённого Королевства в одном из контрреволюционных гособразований — *происхождение Дворянин*.

Движение

Движение персонажа является специфической особенностью Красной Земли, можно сказать, его основой. После Перелома главным двигателем исторического процесса стала борьба четырёх *движений*: **Красного, Белого, Зелёного и Чёрного**. Герои не являются обычными рядовыми жителями Красной Земли, поэтому выпасть из этой борьбы они никак не могут, соответственно, и без *движения* им не обойтись. Создавая персонажа, игрок должен выбрать, к какому из четырёх *движений* будет принадлежать персонаж. Люди, не относящиеся к *движению*, существуют, и таковых пока что подавляющее большинство, но играть за них неинтересно — Красная Земля посвящена героям, а не простым людям.

Движение накладывает свои ограничения на выбор жизненного пути персонажа. Оно влияет на образ мышления, мотивацию поступков, цели. От этого зависит очень многое: только тот, кто точно знает, чего хочет, и готов сражаться за свои *идеалы*, сможет добиться чего-то в жестоком мире Красной Земли. Проще говоря, *движение* даёт персонажу понимание, за что он готов умирать.

Движение не накладывает игромеханических ограничений на выбор истории персонажа, однако выбор противоречивых сочетаний необходимо описать и согласовать с ведущим. Даже самое абсурдное сочетание теоретически можно объяснить (например, персонаж *Белого движения* по *происхождению инородец*, но при этом – убеждённый большевик).

Главное, за что отвечает выбор *движения* — это с какими сверхъестественными силами будет связан герой, какой *мистический дар* будет ему доступен. Помимо магических, выбор *движения* открывает доступ к другим сверхъестественным особенностям, называемым *цветными чертами*. Все они связаны со сверхъестественной природой *движения*. Игрок может выбирать *цветные черты* только своего Движения.

Каждое *Движение*, словно одушевлённое существо, имеет свой *идеал* человека. Мистические силы *движения* стремятся приблизить к нему всех охваченных им. Отшлифовать их, словно вода речную гальку. Все сторонники в большей или меньшей степени ему соответствуют, хотят они этого или нет. К сожалению, влияние *движения* на человека всегда негативное — уже хотя бы потому, что влившийся в *движение* человек обязан соответствовать его *идеалам*, что лишает его, в определённой степени, свободы воли.. В начале игры игрок должен выбрать для своего персонажа один *идеал*, соответствующий его *движению*.

Примечание:
масть и инициатива

Каждому Движению соответствует своя карточная масть:

Красное Движение - Бубны ♦
Белое Движение - Червы ♥
Зелёное Движение - Трефы ♣
Черное Движение - Пики ♠

Если при определении инициативы персонажу (как *дикой карте*, так и *статисту*) приходит карта масти, соответствующей его *движению*, он получает на этот раунд +1 к проверкам *навыков* и +1 к наносимому *урону* с каждой атаки. Если у персонажа нет *движения*, этих бонусов он получить не может.

В действительности Движения – безликие потоки Иномировых Сил, лишённые какой-либо персонификации и сознания. Тем, что они есть, их делают люди, сами того не осознавая. В мире Красной Земли Движения, будучи Силами разнородной и враждебной друг другу природы, стали таковыми, впитав в себя наиболее близкие их по сути человеческие идеи. Движения не могут сражаться друг с другом напрямую, потому действуют через своих посредников – адептов из числа людей, а также через нежить, чудовищ и духов. Возможно, что Движения существовали в том или ином виде издревле. Возможно, именно они создали Вселенную, и сейчас пришли, чтобы её уничтожить. Возможно, человечество даже когда-нибудь найдёт способ обуздать Движения и поставить их к себе на службу. Точнее сказать сложно - природа и суть Движений непонятна даже самым сведущим и опытным мистикам Красной Земли. Да даже Духи Движений, могущественнейшие их порождения, ничего не знают о силах, породивших их.

Выбор *движения* во многом определяет роль, которую ваш персонаж будет играть на Красной Земле, поэтому прежде, чем сделать его, предлагаем подробнее ознакомиться с тем, что движения из себя представляют. Итак, слушайте внимательно!

КРАСНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Красное движение стремится построить технократическую утопию и с помощью неведомых ранее научных знаний и новаторской культурной политики усовершенствовать саму природу человека.

Красное движение — второе по численности на Красной Земле. Его сторонниками являются те, кого тяготит ветхий мир и отсталость, кто стремится своими руками построить лучшее будущее по законам разума и справедливости. Прежде всего, это промышленный пролетариат: идея мира прогрессивного труда, где будут повсеместно использоваться машины, ему, безусловно, близка. В движение входит огромное количество людей и других происхождений, объединённых верой в прогресс, силу науки и способности человека перешагнуть наложенные природой ограничения и стать поистине совершенным.

Цель Красного движения — это построение Нового мира всеобщего равенства и благоденствия. Владыкой этого мира станет Труд, в котором будут находить счастье все от мала до велика. Он будет полностью механизирован, техника проникнет во все сферы жизни. Результаты труда будут справедливо распределяться между членами общества, причём распределение будет добровольным, благодаря сознательности новых людей. В Новом мире будет полностью искоренён эгоизм, который происходит от несознательности и вредит общему делу. Будет побеждена и сама Смерть: благодаря достижениям науки, люди будущего станут жить вечно.

Наука играет главенствующую роль в идеологии движения, ей уделяется пристальное внимание во всех Красных гособразованиях. В результате Перелома Красные учёные смогли проникнуть в самую суть естественных наук, сделав удивительные открытия, которые ранее были уделом мечтателей: передача мыслей на расстоянии, гипноз, оживление мёртвых. За короткий срок были сформированы новаторские научные школы, в совокупности получившие название Новой науки. Она быстро нашла практическое применение в военной сфере, но истинное её назначение — физическое совершенствование человека и перековка его в более совершенный вид: Нового человека. Кроме сил Новой науки, истовые сторонники Красного движения обладают буквально сверхъестественной способностью влиять на народные массы. Их воодушевляющие лозунги, произнесённые в разгар боя, имеют поистине магическую силу.

Главным оплотом движения является Советская Россия (РССР) — цитадель Революции. Именно здесь под руководством партии большевиков наиболее последовательно внедряются в жизнь идеи создания Нового человека: отменена частная собственность, проводится культурная революция, зарождается новая мораль, устраняются непроизводительные классы, в повседневной жизни шире используются научные достижения. Уральская республика под управлением эсеров-народников делает ставку на развитие тяжёлой промышленности и ставит перед собой великую цель освоения космического пространства. Украинская республика ведёт новую экономическую политику, Иркутская Советская республика строит социализм рабочих артелей и поддерживает партизанские движения по всей Сибири, а в Туркестане и Бурятии создаётся уникальный синтез идей Нового мира с местными традициями: Красный ислам и Красный буддизм.

Преданные сторонники Красного движения неуловимо похожи друг на друга характерами. Они самоотверженно служат общему делу, полностью забывая о собственных нуждах, и не колеблясь готовы пожертвовать хоть своей, хоть чужой жизнью для коллектива. Их мышление утилитарно и материалистично: любое необычное явление они объясняют с сильно упрощённой естественнонаучной позиции, игнорируя ненужные по их мнению детали. Красные фанатично идут к поставленной цели, не считаясь с потерями и трудностями и не соразмеряя ценности результата и затрат на его достижения. Каждый раз прорубая новую дорогу, они изобретают новые пути решения даже там, где старые ещё себя вполне оправдывают.

БЕЛОЕ ДВИЖЕНИЕ

Белое движение стремится восстановить установленный свыше Порядок и с помощью оккультных знаний Иного мира построить идеальное общество, подчинённое священным законам Иерархии.

Белое движение — третье по численности на Красной Земле. Офицеры и дворяне, духовенство и казачество, простые мещане и зажиточные крестьяне — вот кто составляет его базу. Белое движение привлекает тех, кто с болью взирает на разложение и расшатанность мира и стремится вернуть его в правильное состояние.

Цель Белого движения — это восстановление в обществе разрушенной Иерархии. Оно утверждает, что человеческому обществу присущ справедливый порядок. В его основе — порядок небесный, божественный. Высшее небесное начало управляет низшим земным началом. Эта двойственность распространяется и на людей: они чётко разделены на чернь и благородных (не столько по праву рождения, сколько по духу). Первые должны управляться вторыми, потому что таково устройство мира. Идеал этого общества был описан в глубокой древности. Если этот порядок по каким-то причинам нарушается, неисчислимые бедствия обрушиваются на людей, чему доказательство хаос, воцарившийся на Красной Земле. Побороть его можно, только восстановив правильное положение вещей, вернув утраченные духовные ценности.

На всех подвластных им территориях Белые проводят реакционную политику, возрождая общественные порядки, отмененные за последние годы. Чтобы подавить внутренние противоречия, используются не только карательные методы: большое внимание уделяется государственной идеологии как объединяющей силы общества. Не дремлет и контрразведка, днями и ночами отлавливающая разжигателей смуты. Для борьбы с внешними противниками Белые опираются на свои легендарные армии, куда входят лучшие представители Движения. В деле восстановления Традиции Белые прибегают и к тайным оккультным методам. Белые гособразования находятся в сложных отношениях с иностранными державами: с одной стороны, те их поддерживают, с другой — фактически считают своими сателлитами и пытаются навязать свою волю.

Белых гособразований много, и у каждого своя специфика. Но они едины в понимании высокой роли государства как моста между духовным и человеческим началами и проводника высших ценностей. Новороссия — это сердце Белого движения, начало его истории. Здесь провозглашено создание нового русского этноса. Колчаковская Сибирь, носящая официальное название Российское Государство, претендует на право называться единственным наследником Российской Империи и выступает за восстановление единой неделимой России. Здесь реакция наиболее сильна: полностью возрождены сословия, восстания жестоко подавляются, а идеологией государства стала Гиперборейская Идея, призывающая к суровой дисциплине и духовному совершенствованию. Северная Россия является самым либеральным белым гособразованием, его лидеры стремятся восстановить порядок, достигнув согласия между всеми слоями общества. Новгородское Государство возрождает вечевые традиции, ища истину в жизни раннехристианской Руси. В Приморском Земском Крае взяты на вооружение идеи воинствующего православия.

Огромную роль в идеологии Белого движения играет оккультизм. Познание магических тайн Иного мира даёт человеку понимание законов Иерархии и наделяет его силой укреплять её в мире земном. Белые лидеры не скрывают своей приверженности тайным искусствам, а мистические ложи, кружки и организации занимают видное место в политике, с каждым годом их влияние растёт Культуру Белых гособразований после Перелома уже невозможно представить оторванной от мистики. Оккультные ритуалы используются для того, чтобы уничтожать врагов Белого дела и укреплять его позиции внутри подвластных гособразований. Суть ритуалов ясна только посвящённым, для большинства они так и остаются тайной, как того требует Закон Иерархии. Важной задачей оккультистов является обретение реликвий древности, разбросанных по всей Красной Земле, обладание ими многократно увеличивает силу движения.

У верных сторонников Белого движения очень много общих черт. Их отличает редкая негибкость и прямолинейность: там, где можно искать обходные пути, они всегда пользуются проторенной дорогой, предпочитая не рассуждать, а действовать в соответствии с догмами. Они презирают всех нижестоящих, а среди равных постоянно стараются доказать свою исключительность, показать гонор, блеснуть. Человек, проявивший слабость на людях, для них вообще не существует. Удивительно, что при этом к себе они зачастую гораздо менее требовательны, порой совершая то, за что других презирают. Это сочетается с твёрдой уверенностью в собственной избранности для некой высшей цели и готовностью даже пожертвовать собственной жизнью ради её свершения.

Зелёное движение

Зелёное движение стремится вернуть мир к состоянию первородного рая, искоренив в нём всю несправедливость, порождённую цивилизацией.

Зелёное движение — самое многочисленное, количество его сторонников больше всех остальных вместе взятых. Это обусловлено тем, что к нему принадлежат самые большие социальные слои Красной Земли — крестьянство и казачество. Разве может не привлекать их, живущих на ней, кормящихся с неё, идея возврата в мир изначальной целостности, покоя и единства с природой?

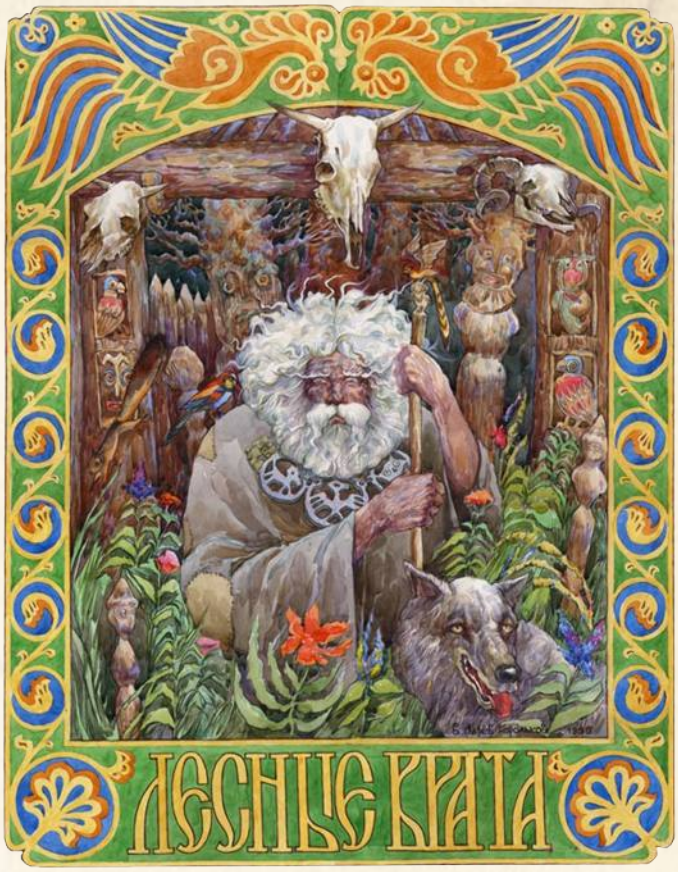
Но Зелёное движение — это не только крестьяне. Оно состоит из того самого многоликого Народа, загадку которого так долго пыталась разгадать российская дореволюционная интеллигенция, да так и не смогла. Всех сторонников движения влечёт желание вернуться к безмятежному спокойствию и упорядоченности подальше от несправедливости, пустой суеты городов и губительной для природы цивилизации.

Цель Зелёного движения — вернуть мир в его изначальное состояние, когда нет господ и все равны. В основе философии движения лежит понимание мира как круговорота, где события подвержены циклическому повторению. В этом мире отсутствует время и царствует вечность. Люди живут в гармонии с миром и с собой, не выделяясь из общей массы, безропотно снося тяготы жизни, надеясь на воздаяние после смерти.

Народ — это единое целое, и только в этой целостности его счастье. Этот уклад нарушается несправедливыми законами, алчностью, мороком прогресса. Обманщики рушат древние устои, а главный их грех в том, что они отнимают у народа Землю — источник благодати и символ всего мироздания. Зелёные верят, что именно сейчас настал час вернуть себе то, что принадлежит им по праву, и смести власть слуг зла. По всей Красной Земле они поднимают стихийные восстания против новых порядков, свергают любую власть и устанавливают древний крестьянский уклад. Они бьют в самое сердце враждебной современной цивилизации, останавливая поставки продовольствия в города и обрекая их на неминуемую гибель. Бесчисленные войска повстанцев давят организованные армии количеством, не считаясь с жертвами. Они не планируют дерзких одиночных акций, надвигаясь неумолимо словно буря. На стороне Зелёных как будто сражается сама природа: земли их противников поражает голод, а на занятых ими территориях царит изобилие. Многие сторонники движения — колдуны, пользуясь своей силой, они насылают на врагов, орды нечисти.

Зелёное движение распространено по всей Красной Земле, охватив Сибирь, Центральную Россию и степную Украину (т.н. Дикое Поле), кажется, что его невозможно остановить или сдержать в узде. Не признавая никакой формальной власти, духовные и политические лидеры движения, тем не менее, каким-то непостижимым образом упорядочивают хаос на подвластных им территориях. Сама идея государства противоречит сути движения, поэтому подвластные им территории возвращаются в догосударственное архаическое состояние, где люди счастливо живут древним укладом под отеческим присмотром мудрых старцев. Главные очаги движения связаны с почитаемыми народом священными центрами, из которых оно словно черпает свою силу: алтайское Беловодье, остров Ольхон на озере Байкал, таинственный град Китеж в Полесье, Мангазея в Печорском крае, гора Арарат на Кавказе. Эти места — словно центры водоворотов, которые образует Зелёная стихия.

Зелёное движение буквально пропитано сверхъестественным. Колдовство вошло в повседневную жизнь людей, и они с радостью его приняли. Ведуны и старцы стоят во главе движения, направляя его в нужную сторону и подчиняя себе его военных вождей. В землях Зелёных нечеловеческие существа и сущности обитают бок о бок с людьми, превращая мир в фантасмагорию. Сама вера сторонников движения пропитана колдовством: сектанты, языческие жрецы и даже бывшие священники творят свои ритуалы на кладбищах и в священных рощах, обращаясь с молитвами к духам природы. Зелёные считают, что силу им даёт сама Земля. Она щедро одаривает любимых детей дарами из своих волшебных кладовых. Что это за дары, легко догадаться — это воплощённый хтонический ужас. В руках у бурлящей массы, двигающейся без всяких ориентиров и сметающей всё на своём пути, эта сила становится поистине разрушительным оружием. Ибо Зелёное движение сулит рай своим сторонникам, а для противников уготован настоящий ад - словно мельничный жёрнов оно перемалывает остатки цивилизации, уничтожает достижения прогресса, отбрасывая человечество на сотни лет назад.



Принадлежность к Зелёному движению накладывает неизгладимый отпечаток на человека, придавая ему множество как будто противоречащих друг другу черт. Под влиянием движения его сторонники словно опрощаются, делаясь упрямыми, мнительными, суеверными и озлобленными на весь мир, что проявляется во вспышках немотивированной агрессии. Они подвержены стадному инстинкту, всегда следуя мнению большинства и покорно принимая свою судьбу там, где можно было бы бороться. В обычной жизни они ни за что не помогут ближнему, в то же время, в решающий момент готовы пожертвовать жизнью за «своих».

ЧЁРНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Чёрное движение является самым малочисленным из четырёх противоборствующих сторон, но его сила не в массовости. Движение сложилось из тех, кто всегда и при любых обстоятельствах отрицал существующий порядок вещей и не мирился с ним, а таких людей не так много. Они противопоставляют себя законам общества, и общество стремится вытолкнуть их за свои пределы. Далеко не все Чёрные принадлежат к криминальному миру, есть среди них и те, чью форму мятежа общество не считало опасной для себя и не преследовало либо предпочитало закрывать на неё глаза: декаденты, экстравагантные художники и поэты, авантюристы, извращенцы и прочие неблагонадёжные личности. Несмотря на вольный дух, Чёрному движению не присуще всеобщее равенство, в нём всё построено на Праве Силы, а превыше всего ценится авторитет, результат личных заслуг и умение доказать право на уважение к себе. Чёрное движение гарантирует свободу каждому - но не всем.

Чёрное движение утверждает, что истинное Бытие, настоящая Воля украдены у человечества, а весь окружающий мир — это морок, тюрьма, возведённая далёкими и непонятными Силами чтобы содержать в ней людей, измываться над ними и заставлять участвовать в отвратительном спектакле под названием земная жизнь. Человек никогда не выйдет из этого замкнутого круга, потому надо активно бороться, ниспровергать стены темницы. Лишь в борьбе обретается право достичь Истины. Коварство Сил в том, что они управляет человечеством его собственными руками, создавая изощрённые структуры земной власти, надсмотрщиков и палачей. Сбросить их — и власть Сил ослабнет, иллюзия рассеется, человечество вспомнит, что оно не бессловесное стадо, но Люди. Конечной целью борьбы Чёрного движения является обретение Воли, понимаемой как бесконечная свобода от оков мира. Всё, что называется волей на земле, есть лишь бледная копия той надмирной Воли. Тем не менее, члены движения понимают, что такими сложными понятиями не привлечь сторонников, поэтому свои требования они выражают в знакомых всем анархистских лозунгах, зачастую переосмысливая их и придавая новый трансцендентный смысл.

Сторонникам Чёрного Движения чужда массовость. Они в одиночку сражаются с силами порядка, в ход идут любые методы: террор, диверсии, информационная война. Казалось бы, один в поле не воин, но это не относится к Чёрным бойцам: силу им придаёт горящий в их душах Пламень. Если раньше анархист, пусть даже самый опытный, физически и интеллектуально развитый и удачливый, лишь незначительно отличался от простого человека, то обладая Пламенем, он способен достичь невозможного. Он бежит быстрее других, его пули бьют точнее, его слова звучат убедительнее, даже брошенная им бомба — и та взрывается мощнее. На фоне других людей он выглядит героем, сверхчеловеком, даже если ничего не делает.

Чёрное движение рассредоточено, и в этом его сила: мощное Чёрное подполье, распространено по всей Красной Земле: его неуловимые шпионы проникают в самое сердце правительств гособразований, разрушая их изнутри. Широкое влияние Чёрных во многом объясняет все те эксцессы, которые настраивают народ против Красных и Белых и заставляют искать правду в бунте.

Каждый сторонник Чёрного движения уникален, но в их характерах есть много общих черт. Прежде всего, это категорическое отрицание любых авторитетов и постоянное стремление бросить им вызов. Они безрассудно бросаются в любое опасное дело, веря лишь в свою удачу, и обожают хвалиться своими подвигами. Чёрные абсолютно непредсказуемы, никто не может даже представить, что у них на уме. Они с презрением относятся к людям и зачастую с удовольствием погружаются в пучины многочисленных и разнообразных пороков.

В Красной Земле используются те же навыки, что и в стандартных правилах «Дневника авантюриста 2», за некоторым исключением (смотри ниже).

Использование некоторых *навыков* в определённых ситуациях требует наличия специального *снаряжения*. Если его нет, на проверку налагается штраф -2. Наличие *снаряжения* может давать преимущество при проверках. Подробнее об этом смотри Главу ***«Выживание на Красной Земле».*** К навыкам, требующим использования *снаряжения*, относятся: *взлом*; *выживание* при проверках, связанных с возможностью персонажа использовать дикую природу для выживания; *атлетика* при проверках лазания на скалы или отвесные стены; *лечение* при проверках лечения болезни и проведения хирургических операций; *ремонт,* большая часть специализаций *ремесла* и многие виды *искусства*.

АТЛЕТИКА (СИЛА)

Навык «Атлетика» заменяет навыки Лазания и Плавания из второй редакции «Дневника Авантюриста», а также имеет свои особенности. Данный навык нужно задействовать, когда необходимо вплавь перебраться через водную преграду или подняться на скалу, протиснуться в узкий лаз или выплыть из водоворота, а также если нужно надолго задержать дыхание, перепрыгнуть с крыши на крышу или правильно ухватиться за тяжёлый груз – так, чтоб его не уронить.

ОБРАЗОВАНИЕ (СМЕКАЛКА)

На Красной Земле у персонажа нет отдельных навыков для каждого направления знаний. Они объединены в три навыка, отвечающие за его познания в различных областях: классическое образование, реальное образование и военное дело.

Образование в Российской Империи никогда не было массовым — оно было привилегией избранных. Более половины жителей Красной Земли даже не умеют писать и читать. Хотя времена меняются: благодаря усилиям Красных гособразований, стремящихся дать всем гражданам поголовно образование, и старающихся не отставать от них Белых правительств, выходцы из простонародья могут окончить рабфак или вечернюю школу, чтобы восполнить недостающие знания. Конечно, во взрослом возрасте обучение даётся сложнее, чем в детстве.

Наличие у персонажа навыка классическое образование не означает, что он обязательно учился в гимназии, так же, как и реальное образование не указывает на окончание реального училища. Это всего лишь общее название для ряда предметов, которые обычно преподаются в их стенах. Условно их можно соотнести с гуманитарными и естественными науками.

Проверки, связанные со сверхъестественным, не имеют отношения к *образованию*. Для получения такой информации осуществляются проверки соответствующих сверхъестественных *навыков*. Однако в некоторых ситуациях ведущий может позволить игрокам осуществить проверку образования со *штрафом от -2* и выше. Чтобы разобраться в *оккультизме, колдовстве* или *анархо-мистицизме* используется *классическое образование*, для *Новой Науки — реальное*.

Навыки *образования* влияют и на количество известных персонажу языков. Кроме родного языка, каждый на Красной Земле так или иначе знает русский. Даже в самых дальних уголках бывшей Империи его понимают настолько, чтобы хотя бы элементарно объясниться.

† **Специализация.** Образование отражает общий багаж знаний персонажа, но не секрет, что многие люди особенно хорошо разбираются в какой-то области: научной или профессиональной. Это отражается при помощи специализации. Специализация даёт персонажу возможность проверок без штрафов классического или реального образования в вопросах, связанных с выбранной областью знаний. Примером специализации в классическом образовании могут служить философия, история, география и т. д. В реальном образовании — механика, химия, горное дело и т. д.

Наличие сверхъестественных навыков автоматически даёт специализацию в них. Специализацию в конкретной области можно брать только один раз за ранг, однако можно углубить специализацию, выбрав более узкую область внутри той, в которой она уже есть, получив дополнительное *преимущество +2* к проверкам.

Например, внутри специализации по истории можно выбрать историю Востока, получив *преимущество +2* к соответствующим проверкам. Чтобы приобрести специализацию при создании персонажа, нужно потратить 1 пункт, получаемый за счёт *изъянов*. Для дальнейшего получения специализации нужно потратить *повышение*.

Персонажи, не имеющие специализацию в той или иной области *образования*, владеют лишь поверхностными знаниями по означенному предмету, потому получают к проверкам образования *штраф -2*, если дело в каком-то нюансе знания. Чтобы получить *специализацию* при создании персонажа, нужно потратить 1 пункт, получаемый за счёт *изъянов*. Для дальнейшего получения специализации персонаж может потратить *повышение*, и у него останется ещё один пункт (т.е. специализация стоит половину повышения).

Классическое образование

Классическое образование отражает те знания, которые преподают в гимназии. Этот навык охватывает такие области, как история, литература, философия, этика, география, искусство и другие гуманитарные науки. Осуществляйте проверку этого навыка, когда нужно выяснить, знает ли персонаж что-то из области общественных явлений, законов и обычаев различных народов; может ли он опознать автора древнего произведения или даже вспомнить и продекламировать отрывок из него.Нельзя представить себе классически образованного человека, не знающего иностранных языков, поэтому навык также отвечает за количество иностранных и древних языков, известных персонажу. В числе иностранных обычно изучаются европейские языки, однако для настоящего полиглота нет преград в изучении любых других, поэтому выбор известных персонажу языков определяется только его историей. К древним языкам относятся латынь, древнегреческий, иврит, арабский и т. д. Стоит учесть, что *черта Полиглот* не даёт персонажу автоматическое понимание древних языков. Однако Полиглот помогает персонажу быстрее осваивать древние языки.

d4 1 иностранный

d6 2 иностранных, 1 древний (по умолчанию латынь, если игрок не предложит свой вариант)

d8 3 иностранных, 2 древних

d10 4 иностранных, 3 древних

d12 5 иностранных, 4 древних

Реальное образование

Реальное образование отражает знания, которые преподают в реальном училище. Этот навык охватывает такие области, как физика, химия, биология, математика, техника, инженерное дело и другие естественные и точные науки. Осуществляйте *проверку* этого *навыка*, когда речь идёт о природных явлениях, внешних по отношению к человеку: опознать растение, понять происхождение минерала, или же рассчитать траекторию полёта снаряда. Изучение точных наук в меньшей степени предполагает знание иностранных языков, однако без них серьёзный учёный не обойдётся. Правило применения черты Полиглот такое же, как и в классическом образовании. Но помните, если ваш персонаж не видит смысла в древнем языке для постижения своего ремесла, то изучать древний язык он не станет.

d4 1 иностранный

d6 1 иностранный, 1 древний (по умолчанию латынь)

d8 2 иностранных, 1 древний

d10 2 иностранных, 2 древних

d12 3 иностранных, 2 древних

Военное дело

Этот навык отражает познания персонажа в области ведения войны, как теоретические, полученные в специальных учебных заведениях, так и чисто практические, приобретённые непосредственно на поле боя. Навык Военное дело может быть у любых персонажей без ограничения и используется преимущественно в массовых сражениях. Наличие же спецификации данного навыка (минное дело, диверсии, военная картография и т.п.) позволит использовать данный навык не только для ведения массового сражения, но и для индивидуальных действий – например, взорвать мост, провести авиаразведку, проложить маршрут для танковой колонны и т. д. Военное дело — странный симбиоз классического и реального образования. То есть, персонаж постигший искусство войны будет весьма эрудирован и умел в вопросах касающихся неких военных специальностей, но не задаётся вопросами отдельных специфик, если это не помогает в войне. Ведущему здесь даётся карт-бланш на создание интересного персонажа, но при том весьма ограниченного.

Кроме описанных ниже *изъянов*, персонажа для игры по Красной Земле доступны все *изъяны*, приведённые в «Дневнике авантюриста 2». В мире Красной Земли неуместен *изъян Жажда Крови*, которой тут никого не удивишь. *Изъян Пацифизм* — это очень сложный и ответственный выбор в таком жестоком мире, каким является Красная Земля, поэтому *мелкий изъян Пацифизм* даёт два бонусных пункта при создании персонажа, *а крупный — четыре*.

Ниже приводится полный список новых изъянов, отсутствующих в «Дневнике авантюриста 2»:

- Бей своих, чтоб чужие боялись (крупный)
- Недоверчивость (мелкий)
- Недуг (мелкий/крупный)
- Ночные кошмары (крупный)
- Призрачный гость (крупный)
- Рассеянность (мелкий)
- Слабак (крупный)
- Слабоволие (мелкий/крупный)
- Старые счёты (крупный)
- Суеверность (мелкий)

Бей своих, чтоб чужие боялись (крупный)

Герой считает, что с соратниками надо вести себя жёстко, чтобы от них был хоть какой-то прок. Он привык сурово наказывать их за малейший проступок или просто для профилактики.

Если при дистанционной атаке произошло *осложнение* (1 на основном кубике), персонаж попал в ближайшего из союзников в пределах досягаемости. Не имеет значения, был этот союзник на линии огня или нет. Первыми попадают под удар другие *персонажи* игроков, но и *статист*-союзник вполне подойдёт. *Осложнение* при *атаке в ближнем бою* также означает, что герой попал по дружественной цели, хотя придумать для этого убедительное описание несколько сложнее. *Критический провал* при атаке добавляет дополнительный d6 *урона* (как если бы она была проведена с подъёмом). Если персонаж обладает *чертой Берсерк*, всё равно используется правило по осложнению “бей своих…”.

Хорошая новость состоит в том, что враги действительно могут опешить от такого зрелища. Ваш персонаж получает +2 к проверке *запугивания* до конца своего следующего хода, если хотя бы ввёл своего союзника в *шок* такой атакой.

Контуженный (мелкий или крупный)

Персонаж получил контузию головного мозга, от чего пострадала его психика. При *мелком изъяне* персонаж получает штраф -2 к проверкам, требующим сосредоточения и длительной умственной работы (например, *анализ текста*, *лечение* при проведении хирургических операций, *образование* при попытке восстановить в памяти большой объём информации). При *крупном изъяне* персонаж периодически теряет контроль над собой. Любая неприятность может вывести его из себя и спровоцировать агрессию. Когда персонаж оказывается в стрессовой ситуации, он должен сделать проверку *характера*. Провал означает, что персонаж начинает вести себя неадекватно в течение 1d6 раундов: бросается на людей, впадает в истерику и т.п. На это время он переходит под управление ведущего. В любой раунд игрок может потратить обычную или цветную *фишку*, чтобы получить контроль над персонажем, и вернуть ему самообладание.

† **Получение контузии во время игры:** Если персонаж получает *увечье* в результате взрыва гранаты или артиллерийского снаряда, сделайте дополнительную проверку *выносливости*. В случае *провала* он получает *изъян Контуженный* (*малый*), а при *критическом провале*, или если у него уже есть *изъян Контуженный* (*малый*) — *изъян Контуженный* (*крупный*).

Недуг (мелкий или крупный)

Ваш персонаж болен опасной *болезнью*: туберкулёзом, тифом, сифилисом и т.д. Мелкий изъян соответствует хронической *утомляющей* болезни, крупный изъян – хронической *истощающей* (см. ДА, Болезни). Успешная проверка *лечения* с применением лекарств снимет симптомы болезни на количество *дней,* равное *выносливости* больного. Чтобы полностью избавиться от болезни, персонаж должен *выкупить изъян*, пожертвовав *повышением. Также, для выкупа изъяна, должны быть условия для исцеления: лечение в госпитале, у знающей ведьмы/колдуна, просто благоприятная безопасная среда.*

Недоверчивость (мелкий)

Персонаж считает не заслуживающими доверия нелюдями всех, кто не разделяет его *идеалы,* или не относится к его *движению* (разве что за исключением ближайшей родни). Если он будет поставлен в ситуацию выбора между людьми, то всегда остановится на «более близких», независимо от правоты сторон и общечеловеческой морали.

Персонаж не получает преимуществ от *лидерских черт* и участия в *совместных проверках* персонажа, которого считает «чужим», и не может помогать ему аналогичным образом.

Ночные кошмары (крупный)

Персонажа одолевают кошмары. Каждую ночь он сталкивается с ужасами из прошлого, грезит картинами чудовищного будущего, наблюдает гибель товарищей, свою собственную смерть или что-то пострашнее.

Ложась спать, персонаж должен пройти проверку *характера* (без модификатора на проверки храбрости — в кошмарах он видит то, чего действительно боится). При *провале* сон не приносит ему отдыха (см. ДА, Недостаток сна). При осложнении (1 на основном кубике) персонажа вдобавок терзают ужасные видения, вынуждая его совершить проверку по *таблице страха*.

Призрачный гость (крупный)

На счету персонажа есть как минимум одна невинная жертва. И неважно, сожалеет ли персонаж об этом, нет ли – но жертвы с тех пор ходят за ним, не давая забыть о содеянном. Ему то и дело является убитый им человек: то мелькнет в толпе, то почудится в отражении, то встанет у изголовья кровати глухой тёмной ночью, когда рядом никого нет. Кроме персонажа никто другой не видит и не ощущает пришельца с того света – ни обычным ни магическим способом его не обнаружить. Видимо, потусторонний гость существует лишь в разуме героя.

Персонаж, к которому приходит «призрачный гость» обязан при каждом появлении оного проходить проверку *характера* со штрафом -2. При *провале* персонаж получает штраф -1 на все проверки в течение 1d4 часа, *критический провал* - все проверки со штрафом -2 на 1d6 часов. Призрачный гость является персонажу через 1d6 дня с последнего своего явления. *Изъян* нельзя просто *выкупить*, необходимо отыграть искупление и раскаяние персонажа о содеянном.

Рассеянность (мелкий)

Персонаж получает штраф -2 к проверкам, требующим сосредоточения и длительной умственной работы (например, *анализ текста*, *лечение* при проведении хирургических операций, *классическое* или *реальное образование* при попытке восстановить в памяти большой объём информации), а также при *вызове судьбе*.

Слабак (крупный)

Персонаж плохо выдерживает боль, и не может переносить ранения. Персонаж получает штраф -2 к *проверкам на прочность*.

Слабоволие (мелкий или крупный)

Персонаж обладает слабой волей и легко пасует перед напором оппонента. Персонаж получает *штраф -2* к проверкам при *поединке воли*. Если *изъян крупный*, то штраф -2 налагается и на проверки *храбрости и характера*.

Старые счёты (крупный)

Персонаж задолжал кому-то очень серьёзному услугу. Этим «кем-то» может быть крупная спецорганизация, мафия (либо, наоборот - структура правопорядка), а возможно даже сверхъестественное существо. Главное то, что эти серьёзные ребята имеют способы заставить персонажа таскать каштаны из огня, делая грязную работу, за которую не хотят браться сами. Ответ «нет» категорически неприемлем, а жизнь героя в случае отказа превратится в форменный ад – или, скорее всего будет, очень недолгой.Этот изъян может использоваться ведущим для добавления в игру новых сюжетных линий (а-ля «партизанский отряд с предателем») а также для направления партии к тому или иному игровому событию.

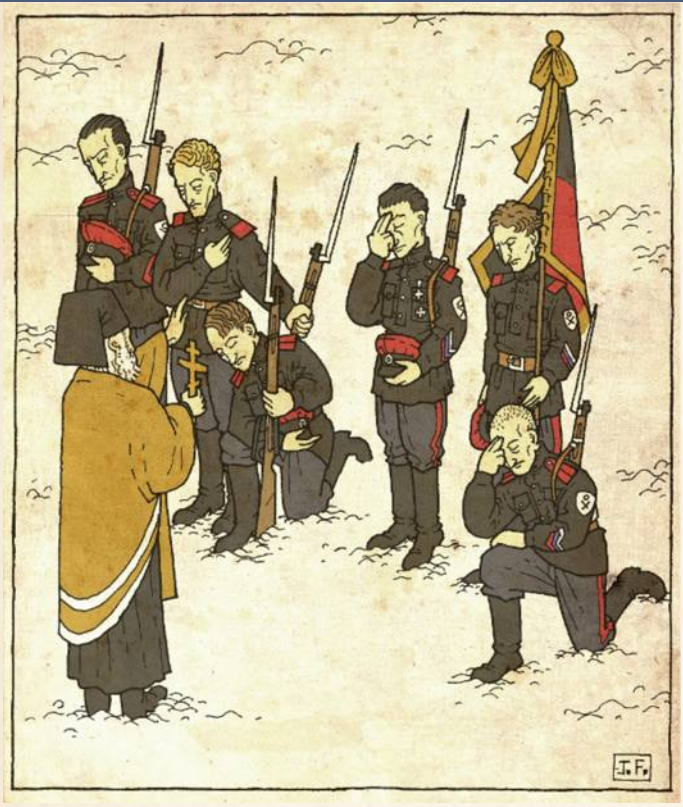
† **Примечание:** если ваш персонаж имеет изъяны, связанные с его лояльностью той или иной организации, персонажу, и т.д. (равно как и *черты*), то он не может иметь данный изъян по отношению к той же организации, к тому же персонажу и т.д.

Суеверность (мелкий)

Персонаж считает, что мир управляется злыми и непонятными силами, единственным способом избежать внимания которых является чёткое следование тысячам запретов и правил. В каждой мелочи он видит знаки, запрещающие ему что-либо делать или наоборот заставляющие делать нечто понятное только ему, чтобы обмануть злую судьбину.

Если он по любой причине не уделяет внимание приметам, то получает *штраф -2* на любое взаимодействие со сверхъестественными существами (особенно на противодействие им).

При желании ведущий может внести в игру какие-то иные изъяны, не входящие как в данный список, так и в правила «Дневника Авантюриста». Главное, что эти изъяны должны сочетаться с логикой игрового мира Красной Земли, нести те или иные игротехнические последствия для персонажа и не повторять тех изъянов, которые уже прописаны как в настоящих правилах, так и в «Дневнике Авантюриста».



Красная Земля – это поле битвы идей. Люди сражаются под разноцветными знамёнами гособразований, банд, партий, но в бой их ведут не лидеры, а *идеалы*, которые они представляют. Словно могущественные реки, людские массы текут в руслах, проложенных идеями, и никакой силы не хватит, чтобы повернуть их вспять или заставить отклониться. Общность людей, спаянных одними *идеалами*, называется *движением*. Наполненное единой волей, оно превращается в самостоятельную сущность, скрепляющую людей прочнее любой идеологии, религии и национальности. В кровавом хаосе Красной Земли одному не выжить. Каждый делает собственный выбор, к кому примкнуть, и путеводным компасом для него служат его собственные *идеалы*.

Идеал – это кредо за которое человек готов жить и умирать. Ставя перед собой непростые вопросы о том, как устроен мир и какое место занимает в нём он сам, человек выковывает в своём сердце ответы. Когда они достаточно закалились, став крепче стали, его призывает *движение*, которое даёт ему возможность воплотить свои *идеалы* в жизнь. В обмен на безоговорочную преданность, *движение* наделяет своих сторонников силами, превосходящими человеческие. Следуя своим *идеалам*, человек способен выйти за грань обыденного, перешагнуть даже за порог смерти и вернуться. Этот путь начинается с вопросов к самому себе:

- Нужна ли законная власть, или должна восторжествовать анархия?
- Кто вершит историю: народ или элита?
- Что нужно сделать со старым миром и его порядками: возродить, реформировать или уничтожить?

Каждому *движению* соответствуют четыре *идеала*:

Красное: Закон; Народ; Революция; Машина.

Белое: Закон; Личность; Традиция; Благородство.

Зелёное: Воля; Народ; Традиция; Земля.

Чёрное: Воля; Личность; Революция; Азарт.

Обратите внимание, что минимум три *идеала* повторяются в других движениях и составляют противопары: *воля-закон*, *личность-народ* и *революция-традиция*. Четвёртый же *идеал* уникален и описывает одновременно и цель, и средство её достижения. Более всего он близок и понятен людям, связанным со сверхъестественными силами своего *движения*.

ВАЖНО: при создании персонажа игроку нельзя взять уникальный *идеал движения*. Лишь персонаж, успешно зарекомендовавший себя на пути служению своему Движению, достаточно глубоко в него погружённый (то есть как минимум имеющий *ранг* «*Закалённый*») может взять уникальный *идеал*. Пока персонаж не получил *ранг* «*Закалённый*», он имеет возможность сменить своё *движение* – осознанно, либо разочаровавшись в *идеалах*. Подробнее это описано ниже в параграфе «Смена Движений»

На начало игры персонаж берёт один *идеал* своего *движения*. Следующий идеал можно взять лишь при получении следующего ранга. Таким образом, на ранге «*Новичок*» у персонажа один *идеал* своего *движения*, на ранге «*Закалённый*» - два, на «*Ветеране*» - три, «*Герой*» же имеет все четыре *идеала* своего *движения*.

ПАРНЫЕ ИДЕАЛЫ

Воля. Люди, следующие Идеалу Воли, считают, что законы и жёсткие иерархические структуры не только не помогают, но и вредят. Человечество потеряло себя в хитросплетении навязанных ему законов, поэтому все их надо уничтожить. Последователи Воли предпочитают жить по “понятиям” - неписаным устоям общества, известным любому человеку.

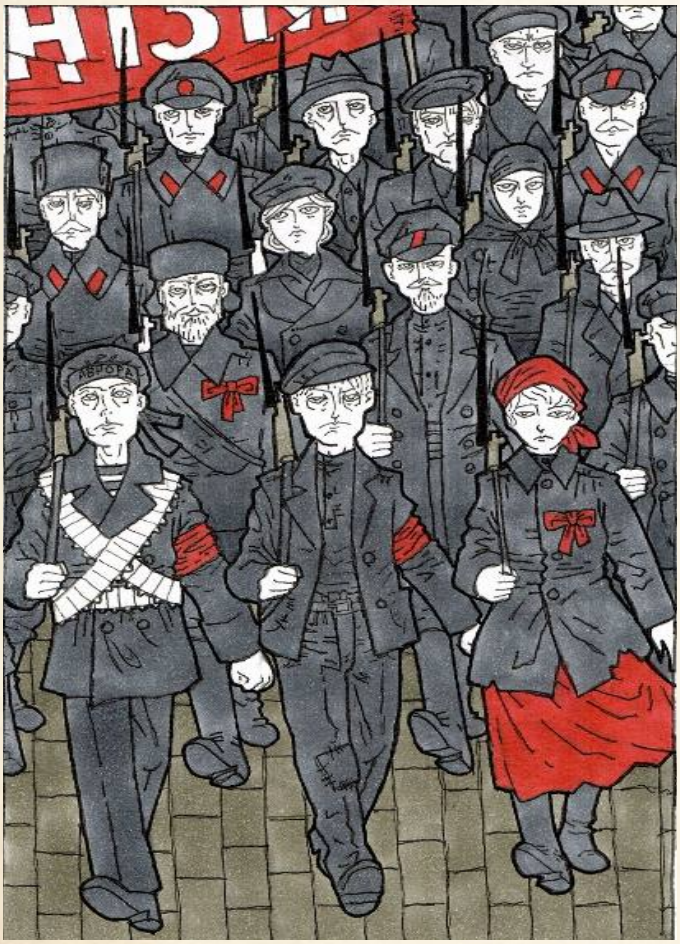
Другие названия: Анархия, Безначалие, Хаос.

Закон. Люди, следующие Идеалу Закона, верят в систему и общество. Они считают, что только законы и иерархия отличают людей от животных. Приверженец этого Идеала уважает правосудие, слушается приказов старшего по званию, и везде старается навести порядок.

Другие названия: Иерархия, Порядок, Система.

Личность. Идеал тех, кто считает Личность главной движущей силой истории, а народ — лишь ведомой массой. Помимо причисляющих себя к элите индивидуалистов, его могут разделять и те, кто осознаёт себя пешкой на фоне более значимых фигур. Движения, основанные на Личности, формируются главным образом вокруг харизматичных и талантливых лидеров.

Другие названия: Элита, Избранность.



Народ. Вера в Народ как в единую силу, наделенную общей волей и разумом — главная черта этого Идеала. Движения, основанные на Народе, большое значение придают сплочённости и взаимовыручке. Забота о проблемах и тяготах рядового члена общества сочетается в них с пренебрежением его личными качествами, ведь незаменимых людей нет.

Другие названия: Масса, Толпа.

Революция. Идеал реформаторов. Они считают, что старые ценности уже изжили себя, а потому должны сгореть в очищающем пламени Революции. Его последователи не в состоянии увидеть в старых порядках ни одной положительной черты, и стремятся покончить с ними одним махом. Само наличие протоpенного пути заставляет сторонников Революции свернуть с него.

Другие названия: Перемены, Реформация.

Традиция. Идеал консерваторов. Защитники Традиций превозносят старую культуру и ценности. Они противятся нововведениям, прогрессу и развитию в любой форме. По мнению традиционалистов, люди должны перестать гоняться за блестящими новшествами, и довольствоваться той жизнью, которой жили их предки.

Другие названия: Возрождение, Консерватизм, Контрреволюция

УНИКАЛЬНЫЕ ИДЕАЛЫ

Благородство. Идеал Белого Движения. Его последователи считают, что высшее, идеальное начало должно управлять низшим, материальным. Эта двойственность распространяется и на людей: они чётко разделены на благородное духовное начало и низменное плотское, и первое должно управлять вторым. В соответствии с религиозными доктринами и учениями древних, каждый должен очистить и закалить свой Дух, а неспособные на это будут освобождены от оков бренной плоти ради своего же блага.

Другие названия: Дух, Духовность, Чистота.

Земля. Идеал Зелёного Движения. Его приверженцы стремятся вернуть мир в его изначальное состояние, где каждый рождён от Земли-Матушки, ею вскормлен и в неё возвратится. Люди должны жить в гармонии с природой и быть её частью, а не пытаться подчинить её при помощи своих изобретений. Земле не нужны хозяева и перемены, её жизнь течёт своим чередом, и человек будет счастлив лишь тогда, когда вольётся в этот круговорот и будет заботиться о мире, чтобы мир заботился о нём. А всякий, кто не разумеет этого, будет сметён с её лица беспощадной стихией — гневом её и её детей.

Другие названия: Природа, Естество.

Азарт. Идеал Чёрного Движения. Его сторонники жаждут вырваться из тенет скучной и серой реальности, чтобы насладиться вкусом настоящей жизни. Его можно почувствовать, лишь постоянно ходя по краю, по лезвию ножа, испытывая Фортуну и смотря в глаза Смерти. Такая жизнь вызывает ужас, оторопь, восторг и зависть у безвольной толпы, неспособной поставить всё на карту ради истинных ощущений. Лишь наполненная яркими красками и постоянным риском жизнь имеет цену и смысл, со смиренным стадом же дозволено делать всё, что заблагорассудится.

Другие названия: Лихость, Беспредел, Кураж, Разгул, Риск.

Машина. Идеал Красного Движения. Он ведёт своих последователей к построению светлого будущего, в котором не будет места угнетению человека человеком. Научно-техническая революция, идущая рука об руку с социалистической, обеспечит все потребности людей, и труд станет не жизненной необходимостью, а приятной и полезной деятельностью на благо общества, работающего как слаженный механизм. Но пока для этого необходимо беспрерывно совершенствовать технологии и внедрять их во все сферы жизни, безжалостно искореняя мракобесие и ретроградство.

Другие названия: Завод, Механизм, Техника.

Отношения между движениями

Каждое из Движений враждебно любому другому, они не могут сосуществовать в мире друг с другом вечно. Эта вражда не связана с борьбой за ресурсы, политическое влияние или территории. Она проистекает из гораздо более глубоких, метафизических противоречий. Тем не менее, у противоборствующих Движений находятся и общие черты, на основе которых даже возможны относительно долговременные союзы. Ниже указаны точки соприкосновения мировоззрений (благодаря которым возможно создание партии персонажей, принадлежащих к разным Движениям), а также основные (но далеко не единственные) причины существования конфликта.

Чёрные и Зелёные (Воля)

Чёрные и Зелёные часто являются союзниками по политическим мотивам. И те, и другие считают, что иерархия и властные структуры являются злом, подлежащим искоренению. Но Зелёные видят в них искажение изначального уклада, а Чёрные – лишь одну из многочисленных мерзостей, созданных злым Творцом. Более того, Чёрные презирают мир именно за то, что Зелёные считают в нём самым ценным: его цикличность, порождающая тяготы жизни. Оба Движения понимают, что это неотъемлемая часть мира, но Чёрные предлагают бороться, а Зелёные примириться.

Красные и Белые (Закон)

Красные и Белые острее всего противостоят друг другу на политическом уровне, однако их Движения имеют некоторые общие черты. И те, и другие превыше всего ценят организацию и дисциплину. И те, и другие считают состояние современного мира неправильным, но исправимым. Однако для Красных исправление заключается в трансформации человечества и строительстве коммунизма, а для Белых сама структура общества подлежит восстановлению. По их мнению, людей не переделать в лучшую сторону: в отсутствии традиционной иерархии их удел – деградация. Естественно, Белые выступают и против Революции: общество надо не разваливать, а ещё сильнее укреплять, нужна контрреволюция.

Белые и Чёрные (Личность)

Общим у Белого и Чёрного Движения является взгляд на человечество, которое, по их мнению, в массе своей ущербно по природе, и на его фоне выделяются отдельные одарённые люди – единицы избранных героев, способных творить историю. В остальном Белое и Чёрное Движения диаметрально различаются в своих целях: Чёрные уничтожают всё, что Белые пытаются сохранить и укрепить. Силами выдающихся личностей мир и движется: по замыслу Чёрных, к своему разрушению, по замыслу Белых – к восстановлению Традиции.

Красные и Зелёные (Народ)

Зелёные, как и Красные, видят движущую силу всех общественных процессов в массах. Они обращают мало внимания на качества отдельной личности, т.к. по сравнению с коллективом оные незначительны. И те, и другие ненавидят и стремятся избавиться от господства избранной элиты. Они опираются на широкие массы, но для Красных масса представляет собой средство разжечь пожар мировой Революции, Зелёные же активно сопротивляются любым изменениям дабы вернуться к изначальному состоянию «естественного порядка».

Красные и Чёрные (Революция)

Красные и Чёрные стремятся ниспровергать всё старое и отжившее своё. Бесполезные традиции, устаревшие методы, реакционная власть - всё это должно отправиться на свалку истории. Хотя эти Движения и могут быть попутчиками в деле разрушения старого мира, однако в дальнейшем их пути расходятся: Красные стремятся собрать из обломков нечто новое, а Чёрные – уничтожить и эти обломки. Красные видят в человечестве, прежде всего, единый живой механизм, которого надо отладить и усовершенствовать, а Чёрные – просто презренное, достойное уничтожения стадо, которое никогда не сделать лучше, чем его сотворил Тиран-Демиург.

Белые и Зелёные (Традиция)

И Зелёные, и Белые противятся дальнейшему углублению Революции, а также любым попыткам изменить человеческую природу. Белые уверены, что любое изменение равно деградации, а Зелёные – что оно неугодно Матери-Земле. Общим у них является стремление восстановить идеальное состояние общества, которое они видят в прошлом. Но для Белых идеальное состояние – иерархия и железный порядок, а для Зелёных – дикость и «естественное положение вещей».

СМЕНА ДВИЖЕНИЯ

На уровне «*Новичок*» персонаж может взять лишь один идеал своего *движения*, однако в течение игры, в ходе тех или иных игровых взаимодействий – с персонажами ведущего, с сопартейцами, с проявлениями Потустороннего или по иным игровым причинам, он может разочароваться в своём *движении*. Так, Красный персонаж может вознегодовать от несправедливости продразвёрстки, испугаться процесса создания или просто вида спец-единиц, или же чудом сбежать с ожившего корабля, принявшегося пожирать собственную команду. У Чёрного вдруг проснётся совесть после кражи последнего гроша у бедняка, он может пожалеть ребёнка, приготовленного в жертву Баалу, или перетрусит при встрече с доппельгангером. У Белого рука не поднимется расстрелять подростка – пионера, он может осознать, что на его крови наживаются фабриканты и буржуи, или ему посчастливится пережить бой с Воителями Прошлого – рыцарями Тевтонского Ордена. Зелёный может устать от косности и недалёкости своих односельчан, возмечтать о комфортной жизни – с горячей водой и радиолой, или же поссориться с Хозяйчиком - лешим.

Если это произошло, и персонаж желает сменить своё *движение* – при повышении ранга на «*Закалённый*» он может взять себе *идеал* другого *движения*, который не является противопарой имеющемуся, и не является идеалом его *движения*. В таком случае и происходит смена *движения*. Персонаж лишается всех имеющегося у него *цветных черт* и *цветных фишек* своего прежнего *движения*, равно как и *мистического дара*. Взамен *мистического дара* он получает столько *пунктов повышения*, сколько было потрачено при создании персонажа на данный *навык*. Эти *пункты* он может как угодно распределить между имеющимися *навыками*, либо взять новый (при условии, что тот не превышает *характеристику*), не исключая и мистический дар своего нового *движения*. Если берётся мистический дар – необходимо указать, в том числе, *специализацию* (её же нужно указать, если персонаж берёт себе *навык* того или иного *образования, искусства* или *ремесла*). *Цветные черты* же нужно брать заново, в соответствии с полученным *рангом* (т.е. одну *черту* ранга «*Новичок*» и одну ранга «*Закалённый*»).

Пример: *В партии имеется Красный персонаж-новичок с идеалом* ***Революция.*** *В процессе игры партия встречает анархомистика – акциониста, тоже новичка, который так же имеет идеал* ***Революция****. Присоединившись к партии, Чёрный устраивает весёлый балаган, агитируя словом и действием за Свободу от всех возможных рамок и ограничений. Красный персонаж-новичок поддаётся обаянию акциониста, проникается его трюками, и, по достижению ранга «Закалённый» берёт себе идеал* ***Воля****, тем самым впуская в душу Пламень и становясь на путь Чёрного Движения. Однако, возможно и наоборот – Красный персонаж может убедить Чёрного бороться за народное счастье, за справедливость и равные права для всех. Если это произошло, Чёрный может взять идеал* ***Народ****. В душе человека с такими идеалами Пламень существовать уже не может, оттого покидает носителя, который автоматически вливается в ряды Красного Движения.*

Ситуативно в игре могут быть и иные способы смены Движения. Например, в Петрограде Обречённом персонаж может обменять свои идеалы на нечто у Мешочника, или продать душу древнему хтоническому божеству, владыке глухомани Печоры. Этот момент опционален, и остаётся на усмотрение ведущего.

ПРОЯВЛЕНИЕ ИДЕАЛОВ

Как уже было сказано ранее, Движения посредством Идеалов в той или иной мере манипулируют своими последователями, пытаясь «обточить» оных под свою суть. Игротехнически это проявляется в том, что ведущий может «потянуть» персонажей игроков за их *идеалы*, для того чтобы заставить совершить тот или иной поступок или же направить их игру в нужное ему русло. Так, увидев подходящую ситуацию у персонажа, ведущий тратит одну *фишку* и «активирует» эффект *идеала*. Ситуации, в которых *идеалы* могут проявиться, описаны ниже. Если это происходит, игрок должен сыграть этот недостаток своего персонажа, даже если изначально планировал действовать совершенно иначе.

Чтобы отменить активацию *идеала*, игрок может потратить свою *фишку* (как *обычную*, так и *цветную*), чтобы «отбить» ход ведущего, однако тот может потратить ещё одну *фишку*, начав «аукцион». В итоге слово останется за тем, кто выложит больше *фишек*.

Существует и второй способ активации *идеалов* — самим игроком. В отличие от предыдущего варианта, он является не «подставой» со стороны ведущего, а осознанным выбором игрока по усложнению жизни своего персонажа для большего соответствия роли. Такое решение должно быть вознаграждено.

Игрок может намеренно создать ситуацию, в которой его персонажу придётся проявить свой недостаток, заранее заявив об этом. После такой активации *идеала* игрок сразу же получает одну *цветную фишку*. Мы надеемся, что никто из игроков не будет притворяться и хитрить, чтобы получить от воздействия идеалов наименьший вред.

Пример: *Партия посреди ночи преследует на улицах Куломзино (выселок близ Белого Омска) бандита – блатного, поимка и допрос которого могут помочь выйти на главаря местного преступного синдиката. Возглавляет партию Белый офицер-колчаковец, имеющий идеал* ***Закон****. В процессе преследования партия слышит где-то в переулке женский крик о помощи, тут же прервавшийся явно насильственно.*

Игрок понимает, что, если сейчас он отвлечётся от преследования и бросится на крик, персонаж и его последователи могут упустить блатного. Но с другой стороны понимает и то, что данная ситуация прекрасно подходит к его идеалу. Он расписывает, как в его душе просыпается праведный гнев от того, что на здешних улицах творится беззаконие, и, отправляя своих соратников продолжать преследование бросается на помощь. Позже он и сам не сможет себе объяснить, что на него нашло — как будто действовал не он, а кто-то другой. Персонаж получает заслуженную белую фишку, но при этом оказывается один на один с двумя насильниками – вооружёнными громилами, а его сопартейцы, не знающие город персонажи, рискуют не только не догнать блатного, но и заблудиться на улицах выселка и выйти к табору агрессивно настроенных к колчаковцам цыган.

Ниже приведены примеры действий, за которые обладатель идеала может получить фишку (помните, что фишки даются только в ситуациях, когда персонаж рискует, идёт против обстоятельств ради своих Идеалов). Эти списки не являются исчерпывающими и служат только для того, чтобы ведущий и игроки могли понять, в каком направлении им мыслить.

Воля: убийство представителя власти, дезорганизация работы госаппарата, освобождение из тюрьмы жертв режима, диверсия коммуникаций противника.

Закон: предотвращение свершения преступления, исполнение приказа во вред себе, отказ от применения противозаконных методов.

Личность: совершение героического деяния в одиночку, помощь достойной личности, утверждение авторитета достойной личности над массами.

Народ: жертва и риск в пользу коллектива без личной выгоды, бескорыстная жертва собственных ресурсов товарищам, помощь простым людям, защищающим свои дома и семьи.

Революция: действия наперекор догмам, использование новых средств и методов там, где сработали бы старые, сход с проторенной и известной дороги на неизведанный путь.

Традиция: отрицание инноваций, возвращение людям уважения к традиции, чёткое следование догмам и обычаям предков, защита исторических ценностей.

Азарт: эпатаж и эксцентричность в одежде и манерах, погружение в порок и разврат, проявление самоуверенности вопреки инстинкту самосохранения.

Благородство: отказ от бесчестных или порочащих методов, разгон воровского притона, защита храма или реликвии, проявление чести и благородства в невыгодной ситуации.

Земля: защита природы от уничтожения, препятствие техническому прогрессу, помощь Духам Зелёного Движения или диким зверям.

Машина: активное проведение механизации, испытание и использование новейших технологий, успешный ремонт повреждённой техники.

Идеалы и опыт

Получение *пунктов опыта* и *повышений* в данной игре возможно двумя способами. Первый – развитие персонажа по правилам «Дневника Авантюриста», с присуждением пунктов опыта в конце каждой игровой встречи в соответствии с итогами игры. Второй способ – получение по одному *пункту опыта* за каждую потраченную для активации способностей *цветных черт движений цветную фишку*. В данном случае ведущему рекомендуется ограничить количество получаемых за игровую сессию *цветных фишек*, либо максимально усложнить процесс их получения, чтобы игроки берегли свои *цветные фишки*, не тратили их по пустякам.

Пример: *игрок, чей персонаж – красноармеец с идеалом* ***Народ****, желает получить красную фишку. Потому его персонаж решает помочь семье лесника отбиться от толпы упырей, осаждающих их дом. Красноармейцу удаётся перебить нежить, но по завершении этого действия ведущий не даёт фишку, заявляя, что данный идеал не задействован до конца, и персонажу придётся найти и уничтожить того негодяя, что поднял упырей и наслал их на семью лесничего. Если красноармеец выследит и уничтожит некроманта – Зелёного колдуна и его свиту – четырёх упырей и двух навьих конников, и при этом выживет – только тогда игрок получит вожделенную красную фишку.*

РЕАКЦИЯ И ЦВЕТНЫЕ ФИШКИ

Количество и качество полученных персонажем Идеалов так же определяет то, как к нему будут относиться персонажи ведущего. При общении с персонажами ведущего одного с ним *движения* персонаж игрока получает *преимущество* при проверках реакции (см. стр. 45 «Дневника Авантюриста 2»), равный числу имеющихся у него *идеалов*. Если персонажи ведущего, с которыми начинает общаться персонаж игрока, относятся к другим *движениям*, при этом обладающими иными *идеалами* (особенно это касается идеалов, находящихся в противопаре тех, что имеются у персонажа игрока) то они «чуют контру», и персонаж игрока получает аналогичный *штраф* при проверке реакции. На персонажей ведущего, не имеющих определённого *движения*, данное правило не распространяется, проверки реакции осуществляются как обычно.

Пример: *комиссар НКВД УрНР, принадлежащий к Красному Движению (идеалы –* ***Закон*** *и* ***Народ****) допрашивает Зелёного деревенского мельника (идеалы –* ***Воля*** *и* ***Традиция****). Поскольку идеалы мельника и комиссара не совпадают более чем полностью, мельник будет явно враждебно относиться к представителю НКВД, потому все проверки убеждения комиссара, направленные на то, чтобы мельник раскрыл личности и местонахождение банды самогонщиков, разыскиваемых НКВД, проходят со штрафом -2.*

Помимо обычных фишек в игре используются ещё и особые фишки, соответствующие каждому из четырёх движений. Они называются *цветными фишками* и бывают соответственно красного, белого, зелёного и чёрного цветов. Если в игровой группе есть персонажи разных *движений*, то для того, чтобы отмечать расход фишек, потребуются разноцветные жетоны. Если все герои принадлежат к одному Движению, то можно обойтись жетонами двух видов: для *обычных фишек* и для *цветных*.

Использовать *цветные фишки* можно двумя путями. Первый — как *обычные фишки*, т.е. для переброски кубика и осуществления *проверки на прочность*. Второй — для активации способностей, даваемых *цветными чертами*, о которых вы прочтёте на стр. 62 - 67. Кроме того, игроки могут перебрасывать кубик при проверке на активацию сил, даваемых мистическим даром, только за *цветные фишки*.

Чтобы получить *цветную фишку*, нужно отыгрывать *идеалы* персонажа. При создании персонажа игрок получает одну *цветную фишку* за имеющийся у него *идеал*. Полученные *цветные фишки* не исчезают после окончания игровой сессии, а записываются в лист персонажа и сохраняются до следующих игр.

Цветные фишки поощряют раскрытие роли и помогают сделать образ персонажа более ярким, а использование их в качестве источника опыта позволяет игрокам, которые красиво ведут своих персонажей, развивать их быстрее. Только персонажи игроков могут обладать *цветными фишками*. Персонажи ведущего, даже *дикие карты*, ими не обладают, а эффекты их *цветных черт* активируются ведущим за обычные *фишки*. Переброска персонажами ведущего кубика при проверке на активацию сил также осуществляется за *обычные фишки*.

В начале игровой сессии каждый игрок получает только две *обычных фишки* (а не три, как в обычных правилах «Дневника авантюриста») для своего персонажа, зато ведущий — по одной за каждого игрока в группе и ещё две сверху, чтобы компенсировать отсутствие у него *цветных фишек*. Каждый персонаж ведущего, являющийся *дикой картой*, получает две обычных фишки на сессию.

Персонажам доступны все черты, перечисленные в «Дневнике авантюриста», за исключением*: Адепт, Аристократ, Воин света, Воин тьмы, Защита от сверхъестественного, Защита от сверхъестественного+, Менталист, Учёный*. Черты *Золотые руки, Избранный, Иссушение духа* и *Чародей* изложены ниже в новой редакции.

ЧЕРТЫ ПРЕДЫСТОРИИ

Агрессивная торговля

Требования: *новичок, характер d8+*

При торговле персонаж ведёт себя как на поле боя: нападая, угрожая и запугивая. Вряд ли он бы преуспел в мирное время, но на Красной Земле это выглядит вполне нормально — жизнь такая...

Для проверок, связанных с торговлей, персонаж использует не *навык убеждение*, а *навык запугивание*.

Богатая биография

Требования: *новичок.*

В прошлом персонаж был активным участником значительного события, которое на слуху у всех обитателей Красной Земли (например, Октябрьская Революция, Ледяной поход, Брусиловский прорыв), и тому есть подтверждения. Если он считает нужным упомянуть этот факт в разговоре и может подтвердить свои слова, он получает +2 к *харизме* среди тех, кто чтит этот подвиг, но –2 среди его противников. Персонаж может только косвенно догадываться об отношении собеседника к этому факту его биографии. Если у персонажа несколько таких черт, то в одном разговоре лучше упомянуть только об одном факте, поскольку будет использоваться только самый низкий модификатор.

Дополнительно персонаж получает преимущество, связанное по смыслу с выбранным фактом биографии — один пункт навыка, активно использовавшегося во время этого эпизода, или нечто эквивалентное (см. «Дневнике авантюриста», Положительные особенности народов). К примеру, герой Революции, бывший агитатором масс, получает *убеждение* d4, а участник Ледяного похода закалил свой организм и получил +4 к сопротивлению *холоду*. Если персонаж имеет ещё и черту «Вся жизнь в строю», модификаторы *харизмы* за обе эти *черты* не суммируются.

Вся жизнь в строю

Требования: *новичок*

Персонаж был мобилизован ещё на Великую Войну и с тех пор не опускал оружия. Он обладает обширными военными знаниями, добытыми собственной кровью, и пользуется заслуженным уважением всех без исключения жителей Красной Земли. Он получает +2 к проверкам *военного дела* и +1 к *харизме*. Если персонаж имеет ещё и *черту* «*богатая биография*», модификаторы *харизмы* за обе эти *черты* не суммируются.

Образованный.

Требования: *новичок, образование d4+*

Ваш персонаж получил образование либо благодаря своему происхождению, либо вопреки ему. Дворяне, духовенство, буржуазия и интеллигенция имеют эту черту по умолчанию, а остальным её нужно брать отдельно. В последнем случае она означает, что персонаж смог получить образование на рабфаке или в аналогичном учебном заведении. Не обладая чертой Образованный, нельзя осуществлять неумелые проверки навыков образования.

Персонаж, обладающий данной *чертой*, получает *преимущество +2* к проверкам *образования,* относящимся к его спецификации.

Высшее образование

Требования: *образованный*

Ваш персонаж закончил высшее учебное заведение, где у него была возможность существенно углубить свои знания в гуманитарных, технических или военных дисциплинах. Гуманитарное высшее образование дают гуманитарные факультеты университетов, техническое — естественнонаучные факультеты университетов и различные институты, военное — академия Генерального штаба. *Черта* добавляет +2 к проверкам в одном из следующих навыков: *классическое образование*, *реальное образование* или *военное дело*, включая проверки знаний, не относящихся к *специализации* персонажа. Если персонаж не имеет соответствующих навыков, он всё равно может осуществлять его *неумелую проверку* с *преимуществом +2* (используя d4 вместо d4-2).

Мистический дар

Требования: *новичок.*

Герой с этой *чертой* овладел мистическими силами своего *движения*. Подробнее о сущности, форме и проявлениях этого мистического дара можно прочитать в соответствующей главе.

Сила в слабости

Требование: *закалённый*, наличие одного из ниже перечисленных *изъянов*. **Не рекомендуется брать более двух нижеперечисленных *изъянов*, дабы не сводить персонажа к комизму.**

Персонаж смог не просто сжиться со своим изъяном, но и научиться извлекать из него определённую пользу. Понятно, что не каждый *изъян* можно обратить во благо (*глухота* или кривые *руки* едва ли могут пойти на пользу), но некоторые вполне могут послужить герою:

- ***Болезненность.*** Собственное слабое здоровье заставило героя уметь разбираться в лекарствах и первой помощи, +1 к проверкам *лечения*;

- В розыске/Враг. Постоянно скрываясь, герой научился маскироваться, +1 к проверкам *маскировки*;

- Коротышка. В маленькую цель и попасть труднее, враг получает дополнительный *штраф -1* к проверкам *стрельбы* на *дальней дистанции*;

- Одноглазый. Одним глазом целиться сподручнее. Манёвр *прицеливание* добавляет +1 к нанесённому посредством *стрельбы урону*;

- Старость. Богатый жизненный опыт и накопленные за долгие годы жизни знания дают *преимущество* +1 при проверке *смекалки*;

- Толстяк. Толстую тушу разделать сложнее, *урон* наносимый холодным оружием уменьшается на 1;

- Уродство. Если страшен - то во всём, персонаж получает *преимущество* +1 к проверкам *запугивания* дабы действительно напугать оппонента, или создать психологический дискомфорт от своего общества;

- Фома неверующий. Скептику нипочём козни шарлатанов и мракобесов! Проверки *мистических навыков* при использовании против героя заклинаний проходят со *штрафом* -1;

- Юность. Детский метаболизм быстрее, чем у взрослого человека, восстанавливаются дети быстрее, иммунитет у них лучше. Персонаж получает +1 к *проверкам выносливости*.

Данная *черта* не отменяет эффектов от *изъянов*. В случае, если по ходу игры ваш персонаж лишится соответствующего *изъяна*, эффект от *черты сила в слабости* нивелируется.

Классовая ненависть

Требования: *новичок*

Выберите одно или два *происхождения*, отличных от своего. Персонаж получает +1 к проверкам *атаки* и *урона* против представителей этих *происхождений*, или +2, если он выбрал только одно *происхождение*. Персонаж получает *преимущество* только в том случае, если он знает *происхождение* противника.

Классовое чутьё

Требования: *новичок, смекалка d6+*

Персонаж обладает безошибочным чутьём на сословно-классовое происхождение. Он может без проверки *смекалки* определить *происхождение* человека, если тот его не скрывает, а если всё же скрывает, то чутьё даёт ему *преимущество* +4 к проверке на то, чтобы вывести его на чистую воду.

Прирождённый торговец

Требования: *новичок, характер d6+*

Персонаж отлично умеет торговаться, рынок —это его стихия. При торговле он получает +4 к *убеждению*.

Свой среди чужих

Требования: *новичок, смекалка d8+*

Персонаж получает +2 к проверке *общедоступных знаний, убеждения, уличного чутья, анализа текста* если пытается сойти за своего в незнакомом или даже враждебном обществе.

Сопротивление сверхъестественному

Требования: *новичок*

При взятии этой черты нужно выбрать, что будет являться внутренним источником защиты персонажа от сверхъестественного влияния: ***Вера*** или ***Рационализм***. Персонаж получает *броню* против поражающих эффектов магии любых видов, и на все проверки при сопротивлении им. Если выбрана *Вера*, сопротивление основывается на значении *характера* персонажа, если выбран *Рационализм* — то *смекалки*. Даже дружеское воздействие должно преодолеть это сопротивление, чтобы подействовать.

d4 характер/смекалка = +1 брони и к проверкам

d8 характер/смекалка = +2 брони и к проверкам

d12 характер/смекалка = +3 брони и к проверкам

Персонаж не может брать никакого *Мистического дара*, однако это не относится к *цветным чертам*, даже если они дают сверхъестественные способности. *Сопротивление сверхъестественному* можно брать только один раз.

Персонажу с *чертой сила в слабости* от *Фомы неверующего* также недоступна *черта сопротивления сверхъестественному*. Объяснение простое: *Фома неверующий* будет отрицать мистику даже если будет свидетелем её проявления. Персонаж с *Сопротивлением* наоборот — знает о том, что Перелом принёс в мир нечто неизведанное, и своим сопротивлением он просто обезопасил себя от её влияния на себя.

Сопротивление сверхъестественному +

Требования: Сопротивление сверхъестественному

Как *Сопротивление сверхъестественного,* но к значению *брони* и преимущества при проверках сопротивления любой магии добавляется модификатор +2

Примечание: чтобы разнообразить игру своего персонажа, вы можете описать, почему и каким образом *смекалка* или *характер* дают ему защиту от выбранных видов магии. Например, *Вера* отрицает *Оккультизм* потому, что о злых волшебниках и способах борьбы с ними повествуют все священные писания; а *Рационализм* отрицает Новую Науку, потому что с точки зрения ньютоно-картезианской парадигмы все её достижения просто невозможны, какими бы «наукообразными» они не казались.

БОЕВЫЕ ЧЕРТЫ

Боевая колесница, пулемётчик молодой

Требования: *новичок, ловкость d8+, стрельба d8+, вождение d6+*

При стрельбе с движущейся тачанки, автомобиля и иного вида транспорта (кроме лошадей и мотоциклов), персонаж игнорирует *штраф –2* за ненадёжную опору и получает +2 к *стрельбе* из *автоматического оружия* при использовании *огня на подавление*.

Взять на испуг

Требования: *закалённый, запугивание d8+*

Если герой выигрывает в *поединке воли* (*запугивание*), он получает может провести *свободную атаку*.

Всемером на одного

Требования: *закалённый, ловкость d8+, драка d8+*

При совместном нападении персонаж получает дополнительно +1 к *атаке* за каждого персонажа в пределах 3 *клеток* от него, которые также имеют черту *всемером на одного, но не более +4*.

Запрещённый приём

Требования: *новичок, ловкость d8+* или *смекалка d8+*

Персонаж поднаторел в уличных драках и знает, как сбить с толку противника. Он получает +2 к проверкам *уловок*.

Лихой галоп

Требования: *новичок, верховая езда d6+*.

Если персонаж едет верхом по прямой и проезжает хотя бы 8 *клеток*, он может не совершать проверку *бега* лошади, сразу приняв за результат максимальное значение. Он получает дополнительный *штраф -2* на проверки *стрельбы* до начала своего следующего хода, но и все противники получают такой же *штраф* при попытке стрелять по нему.

Держите меня семеро!

Требования: *ветеран, драка d8+, характер d8+*

Если в *ближнем бою* персонажа одновременно атакуют несколько противников, находящихся на соседних с ним клетках, он получает +1 к проверкам *атак* и *урона* за каждого атакующего противника. Если при проверке *драки* случился *подъём*, персонаж может атаковать всех противников на соседних клетках, как если бы обладал *чертой Круговой удар+* один раз за раунд.

Огненная метла

Требования: *Закалённый, Рок-н-ролл!, стрельба d8+*

При использовании персонажем *огня на подавление* из *автоматического оружия* попавшие в зону поражения оказываются *поражёнными* и получают соответствующий урон, если получат 1 или 2 при проверке *характера.*

Пуля виноватого найдёт

Требования: *ветеран; стрельба d8+; везение*

Персонаж умеет стрелять так, чтобы не задеть союзников, мирных жителей и случайных прохожих. Даже если мирный житель стоит между стрелком и целью (например, заложник, удерживаемый террористом), ему все равно ничего не угрожает – стрелок исхитрится выстрелить так, что заложник не пострадает.

Союзники персонажа также не могут быть целью *уловки* «Умри ты сегодня, а я завтра!», если тратят при броске *обычную фишку*.

Штыковая атака

Требования: *закалённый, драка d8+*

При использовании штыка персонаж получает +1 к *Защите* за каждого персонажа в пределах 2-х клеток по прямой от него, которые также имеют ч*ерту Штыковая атака*. Максимальное *преимущество* составляет +4.

ПРФЕССИОНАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Военный

Требования: *специальные* (см. ниже)

Персонаж служит в регулярной армии или на флоте одного из гособразований Красной Земли. Он может относиться к нижним чинам, быть младшим командиром или офицером. Каждое из званий имеет свои преимущества (денежное и вещевое довольствие, высокий общественный статус и пр.) и недостатки (необходимость подчиняться приказам или нести ответственность за большие массы людей и успешность исполнения порученных заданий). Сведения о воинских званиях приведены в таблице ниже.

Эта черта относится только к персонажам, служащим в регулярных воинских формированиях, имеющих централизованное командование и снабжение, которые имеются не во всех гособразованиях Красной Земли.

Обращаем внимание на то, что в революционных гособразованиях жалование военных и иных государственных служащих меньше, чем в контрреволюционных. Это определяется в первую очередь общей политикой красных правительств, ориентированной на всеобщее равенство, а также тем, что средний уровень жизни в этих гособразованиях заметно ниже, и роскошь тут порицается, а порой и преследуется законом.

Персонажи-военные любого статуса проходят проверку на повышение по выполнении каждого задания или иного значимого достижения (по решению ведущего). Подробнее о проверках на повышение смотрите в главе «Выживание на Красной Земле».

Помимо иных преимуществ военные в период несения службы не должны тратить деньги на поддержание того или иного образа жизни: в расположении части они получают пайковое довольствие, место для ночлега, медицинскую помощь и средства гигиены. Независимо от гособразования военные, имеющие статус от Р-1 до Р-3, ведут образ жизни низкого качества, от Р-4 до О-2 — нормального, от О-3 до О-7 — хорошего, от О-8 до О-11 — отличного (подробнее про образ жизни в главе 3 «Выживание на Красной земле»).

Статус	Контрреволюционные гособразования пехота/кавалерия	Казачьи войска	Флот	Революционные гособразования пехота/кавалерия	Подчиненные	Жалование контррев./рев.
	Рядовые					
Р-1	Рядовой	Казак	Матрос 1-й статьи	Рядовой	—	20/10
Р-2	Ефрейтор	Приказный	Матрос 2-й статьи		—	30/15
	Младшие звания и чины					
Р-3	Младший унтер-офицер	Младший урядник	Квартирмейстер	Командир отделения	1 Отделение	40/20
Р-4	Старший унтер-офицер	Старший урядник	Боцманмат	Помкомвзвода	1 Отделение	50/25
Р-5	Фельдфебель/вахмистр	Вахмистр	Боцман	Старшина	1 Отделение	60/30
Р-6	Подпрапорщик	Подхорунжий	Кондуктор		1 Взвод	70/35
	Старшие звания и чины					
О-1	Прапорщик				1 Взвод	80/40
О-2	Подпоручик/корнет	Хорунжий		Комвзвода	1 Взвод	100/50
О-3	Поручик	Сотник	Мичман	Помкомроты	1 Взвод	150/75
О-4	Штабс-капитан/ Штабс-ротмистр	Подъесаул	Лейтенант	Комроты/комэск/ политрук роты	1 Рота/Эскадрон	200/100
О-5	Капитан/Ротмистр	Есаул	Старший лейтенант	Комбат/ Комдивизиона	1 Батальон/ Дивизион	150/125
О-6	Подполковник	Войсковой старшина	Капитан II ранга	Помкомполка	1 Батальон	300/150
О-7	Полковник	Полковник	Капитан I ранга	Комполка	1 Полк	500/250
О-8	Генерал-майор		Контр-адмирал	Помкомдив	1 Полк	1000/500
О-9	Генерал-лейтенант		Вице-адмирал	Комдив	1 Дивизия	2000/1000
О-10	Генерал от инфантерии/ кавалерии		Адмирал	Комкор	1 Корпус	5000/2000
О-11	Генерал-фельдмаршал			Командарм	1 Армия	10000/5000

Военный (рядовой)

Требования: *новичок, драка d6+, стрельба d6+*

Персонаж принадлежит к нижним чинам, составляющим основу любой армии. Он получает регулярный паёк, жалование и вещевое довольствие, которое включает в себя форму, винтовку с 20 патронами, котелок, шинель и лошадь, если он служит в кавалерии. Рядовой обязан подчиняться приказам старших по званию.

Военный (младший командир)

Требования: *закалённый, драка d6+, стрельба d6+, запугивание d6+, военное дело d6+*

Персонаж является представителем младшего командного состава: унтер-офицер, фельдфебель и т.п. В его обязанности входит непосредственное взаимодействие с рядовыми, он несёт ответственность за жизнь своих подчинённых, их внешний вид и моральный дух. Ему может быть поручено командование подразделениями вплоть до взвода. Он получает регулярный паёк, жалование и вещевое довольствие, которое включает в себя форму, винтовку с 20 патронами, котелок, шинель и лошадь, если он служит в кавалерии, а также револьвер и 20 патронов к нему. Благодаря своему званию они также получают +1 к *харизме*, когда имеют дело с теми, кто уважает их власть.

Военный (офицер)

Требования: *новичок (статус от О-1 до О-4) или закалённый (О-5 и выше), смекалка d6+, военное дело d8+*

Офицеры командуют воинскими частями в соответствии со своим званием, как показано в таблице выше. В отличие от унтеров командиры несут ответственность прежде всего за успех операций и сражений, а не за жизни отдельных людей, хотя и о подчинённых им не следует забывать. Офицеры получают +2 к *харизме*, когда речь идёт о тех, кто уважает их власть. Офицеры получают форменное обмундирование, саблю, пистолет или револьвер с 20 патронами и лошадь, если служат в кавалерии.

Гешефтмахер

Требования: *новичок, смекалка d6+, характер d6+, убеждение d8+*

Персонаж получает преимущество +2 к проверкам *убеждения* и *уличного чутья*. Он так же может использовать свой змеиный язык, чтобы начать поединок воли против *смекалки* жертвы.

Золотые руки

Требования: *новичок, мистический дар (Новая Наука), смекалка d10+, ремонт d8+, Новая наука d8+, реальное образование d8+*

Персонаж получает +2 к проверкам р*емонта*, при *подъёме* ему нужно вдвое меньше времени на починку. Если ремонт конкретного механизма при *успехе* с *подъёмом* можно закончить вдвое быстрее, то изобретатель с *Золотыми руками* при успехе с подъёмом закончит его за четверть положенного времени.

Избранный

Требования: *новичок, сопротивление сверхъестественному+, характер d8+, сила d6+, выносливость d8+, драка d8+*

Избранные сражаются во имя своего *движения*. Они получают +2 к *урону*, когда атакуют сверхъестественные порождения других *движений*, и +2 к с*тойкости* при проверке *урона*, наносимого этими порождениями.

Кавалерист

Требования: *новичок, верховая езда d6+*.

Кавалеристы — мастера верховой езды. Такие персонажи в седле чувствуют себя увереннее, чем на своих двоих. Кавалеристы добавляют +2 к проверкам *верховой езды*. Также они могут тратить *фишки* на действия лошади, которой управляют, в том числе для *проверки на прочность*.

Маэстро

Требования: *новичок, смекалка d8+, искусство или ремесло d8+*.

Персонаж не просто достиг определённых высот в своём мастерстве, но и стал своего рода "звездой". Сам факт его творческой деятельности высоко котируется публикой. При проверках *навыка искусств*о или *ремесло* персонаж получает *преимущество +2*.

Следопыт

Требования: *новичок, стойкость d6, выживание d8*

Персонаж получает +2 к проверкам в*ыживания*. Также он получает +2 к проверкам с*тойкости* при противостоянии экстремальной жаре и холоду.

Шулер

Требование: *закалённый, азартные игры d8+*.

Персонаж - мастер *азартных игр*, знающий множество хитростей и уловок, применяемых в них. Придержать пальцем шарик напёрстка, нанести крап на карты, особым образом вращать стаканчик с игральными костями - самые невинные уловки из его арсенала.

Пожертвовав ф*ишку*, персонаж автоматически получает выигрыш в *азартной игре*. Оппонент, однако, может поймать шулера на жульничестве, успешно осуществив проверку в*нимания* со штрафом -2. Если за игорным столом встречаются два *шулера* - игра между ними происходит согласно правилам *торга*.

Спецагент

Требования: *закалённый, специальное* (см. ниже)

Во всех оформленных гособразованиях действуют специальные организации, члены которых обладают особым статусом. Среди них есть как широко и зачастую печально известные структуры типа ВЧК или врангелевского ОСВАГ, так и тайные, не афиширующие своего существования, но от этого не менее могущественные. Лишь единицы на Красной Земле слышали о Спецотделе ВЧК, являющимся организацией в организации, или об Ордене Полярной Звезды, объединяющем исследователей и первопроходцев, занимающихся поисками наследия Древних. При этом среди организаций есть и вовсе не связанные с правительствами, являющиеся глубоко законспирированной сетью с отделениями во всех крупных городах Красной Земли и даже за её пределами.

Требования для взятия *черты спецагент* варьируются от организации к организации. Для большинства разведывательных и контрразведывательных структур (таких, как ВЧК, Третье Отделение и пр.) это будет *анализ текста d8+*, *запугивание d8+* и *стрельба d8+*. Для других организаций требования могут включать владение определённым *мистическим даром*, наличие в*ысшего* или *военного образования* и иные. Сведения о некоторых из существующих на Красной Земле тайных организаций и требования для их членов ведущий может отыскать в главе 3 «Тайны Красной Земли».

Эта черта подразумевает, что агент работает на свою организацию «полный рабочий день». Организация может привлекать других персонажей для выполнения отдельных поручений, но только те, кто посвящает каждую минуту своей жизни служению организации, могут взять эту черту. От агентов ожидается, что они будут бороться с врагами своего гособразования внутри его и за его пределами, исследовать сверхъестественные феномены Красной Земли и выполнять любые поручения руководства.

При раскрытии своей принадлежности к организации агенты получают +1 к *харизме* за каждый ранг выше новичка среди её сторонников, а также постоянный штраф -4 к *харизме* среди её противников.

Положение агента в структуре организации оценивается как статус, примерно соответствующий статусу воинских чинов от О-3 до О-8, где О-3 — это рядовой сотрудник, а О-8 примерно соответствует уровню заместителя главы организации. Персонажи-спецагенты также проходят проверку на повышение по выполнении каждого задания или иного значимого достижения (по решению ведущего). Подробнее о проверках на повышение смотрите в главе 3 «Выживание на Красной Земле».

Кроме ежемесячного жалования агенты имеют доступ к большим суммам денег, выделяемым организацией для выполнения конкретного задания. Сумма зависит от степени доверия организации к агенту, важности порученной миссии и в большинстве случаев определяется его рангом так, как это указано в таблице ниже. Эти суммы являются примерными, если агенту потребуется большая сумма, то ему либо её выделят, либо ответственность за неё возьмёт на себя его начальник с более высоким статусом. На данную сумму агент может выбрать снаряжение (если таковое имеется в наличии на складе организации или

доступно для покупки на рынке, что решает ведущий), транспортные средства, нанять помощников и даже получить часть её наличными на накладные расходы. Всё полученное таким образом оборудование должно быть по возможности возвращено организации после выполнения задания, а обо всех расходах обычно требуется детальный отчёт. И даже успех миссии не всегда избавит агента от придирчивого разбирательства причин и обстоятельств утраты ценного имущества или от подозрений в нецелевом использовании выделенных средств.

Статус агента	Жалование контрев./рев.	Доступные средства
О-3	200/100	1000
О-4	250/125	2000
О-5	300/150	5000
О-6	400/200	10 000
О-7	800/400	20 000
О-8	1200/600	30 000

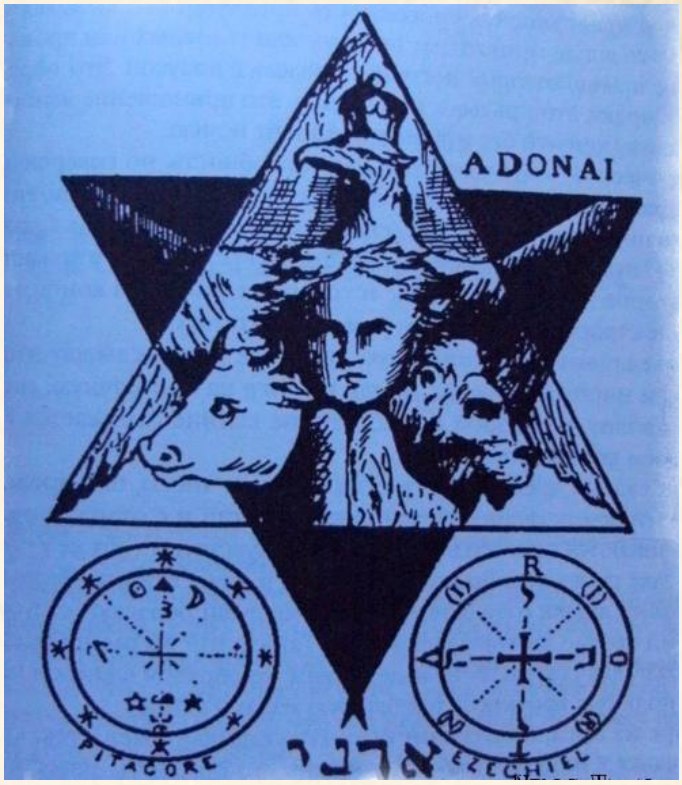
Социальные черты

Роковая Женщина/Сердцеед

Требования: *новичок, привлекательность, убеждение d6+*

Персонаж может использовать *убеждение* для начала поединка воли в отношении представителей противоположного пола, используя свою внешность и обаяние против *смекалки* жертвы. Он так же добавляет к этой проверке преимущества от *Харизмы*

Сверхъестественные черты



Гоэтия

Требования: *закалённый, Белое Движение, Оккультизм d10+*

Персонаж может вселять подвластных ему духов в предметы, давая их носителю преимущества при проверках *навыков*.

Взяв эту *черту*, персонаж выбирает любой имеющийся у него предмет и зачаровывает его, вселяя духа. Этот предмет повышает значение одного выбранного *навыка* на 1 ступень при использовании данного предмета любым персонажем до тех пор, пока предмет находится в его владении. Число раз использования не ограничено. Подразумевается, что *навык* будет в какой-то мере связан с назначением предмета. Если персонаж, использующий предмет, уже имеет ступень *навыка* d12, то он получает *преимущество* +1.

Например, зачарованное оружие повышает навык *драки*, а зачарованная отмычка — навык *взлома* при вскрытии замков. Зачарованные предметы не могут давать преимуществ при применении навыков, используемых для активации сверхъестественных сил (*Новая наука, Оккультизм, Колдовство*, отдельные навыки для сил *Анархо-Мистицизма*). Предмет может повысить значение навыка даже у того персонажа, у которого этого навыка в принципе нет до d4.

В дальнейшем персонаж может зачаровывать новые предметы. Чтобы сделать это, персонаж должен навсегда уменьшить свой запас *пунктов силы* на 5 *пунктов*. Это правило касается только новых предметов, первый предмет персонаж зачаровывает бесплатно. Зачарование предмета занимает один полный день, в течение которого персонаж должен полностью посвятить себя молитвам и ритуалам. Если зачарованный предмет будет физически уничтожен, персонажу, создавшему его, вернутся затраченные на него *пункты силы*.

Гоэтию нельзя применять в отношении творений *новой науки*, адописных икон, артефактов Петрограда и *колдовских* зелий. Преимущества от разных зачарованных предметов на один и тот же навык не суммируются.

Адепт гоэтии

Требования: *герой, Белое Движение, гоэтия*

Зачарованные персонажем предметы повышают навык не на 1, а на 2 *ступени*. Созданные ранее предметы не меняют своих свойств, кроме первого предмета, который он зачаровал при взятии *черты гоэтия*.

Ирреализм

Требования: *закалённый, Чёрное Движение, искусство (живопись) d8+*

Ирреализм в мире Красной Земли не просто жанр живописи, но и средство изменения реальности и бытия посредством инвольтации к эгрегору Пламени. Погрузившийся в глубины своего подсознания, полные кошмаров и безумия, осознав истинную мощь горящего в его душе Пламени, художник - Чёрный обрёл способность посредством своего искусства менять окружающий мир. Чем глубже ирреалист погружается в пучину своих кошмаров, тем причудливее формы и способы изменения реальности. Воздействие Иного Мира на Мир Людей становится всё более изощрённым.

Искусство ирреалиста совершенствуется и меняется. Существуют три стадии, различающиеся как по принципу, так и по субъекту воздействия. Каждую новую стадию *ирреализма* можно брать при соблюдении необходимых требований как обычную *черту*.

1-я стадия: Разлом. **Требования:** *закалённый, искусство (живопись) d8+*

Воплощение: геометрическое построение сакрального характера на земле или на полу помещения (СШ или БШ).

На начальной стадии ирреалист учится впускать в Мир Людей частичку Иного Мира, открывая незримые "разломы" меж мирами, не столь мощные, как, например, Петроградский Разлом, но вполне искажающие реальность на небольшой территории. Территория, на которую нанесено геометрическое построение, считается "проклятой". На ней не работают эффекты *лидерских черт*, любые проверки *убеждения*, осуществляемые для того, чтобы навязать кому-то чужую волю (в т. ч. военные приказы), и проверки мистического дара (кроме *анархо-мистицизма*), осуществляются со *штрафом -2*. Сила "*Рассеивание*", исполненная на геометрическое построение в течение 1d6 часов может снять проклятие с территории.

2-я стадия: Адопись. **Требования:** *ветеран, ирреализм (Разлом), искусство (живопись) d8+*

Воплощение: адописная икона.

Адописные иконы - катализатор сил анархомистиков. Рисуя такую икону, ирреалист создаёт не просто артефакт, но стабильный канал связи с Иным Миром, икона служит своеобразным "приёмником", и усиливает мощь сверхспособностей Чёрных. Силы анархомистицизма в пределах СШ (центром служит икона) исполняются с преимуществом +2. Если сила наносит противнику прямой ущерб (Взрыв, Стрела и т.п.) - к *урону* добавляется дополнительная кость (от d4 до d10, в зависимости от результата кубика при проверке *искусства*, происходившей в процессе создания иконы. *Сила* "Рассеивание" не действует на икону, для прекращения действия эффекта нужно уничтожить предмет адописи - сжечь, разрубить, или соскоблить краску.

3-я стадия: Пламенность. **Требования:** *герой, маэстро, ирреализм (Разлом, Адопись), искусство (живопись) d10+*

Воплощение: картина

Немногие мастера ирреализма способны достичь столь неимоверных глубин мастерства, что их произведения начинают воздействовать на души людей, склоняя их к Чёрному Движению посредством инвольтации к эгрегору Пламени...

Если персонаж, не относящийся к Чёрному Движению, смотрит на картину ирреалиста, он должен пройти проверку *характера*. При *провале* персонаж подвергается воздействию заключённого в картине Пламени. Он начинает вести себя неадекватно в течение 1d6 раундов: бросается на людей, впадает в истерику и т.п. На это время он переходит под управление ведущего. В любой раунд игрок может потратить фишку, чтобы получить контроль над персонажем и вернуть ему самообладание.

При *критическом провале* в душе персонажа поселяется Пламень. Он меняет своё Движение на Чёрное, теряя все *идеалы*, *цветные фишки*, *цветные черты* и *мистический дар* своего прежнего *Движения*. Взамен персонаж получает (при наличии мистического дара) то же количество сил *анархо-мистицизма*, то же количество идеалов и *Уловок* (вместо *цветных черт* иных *Движений*), что было у персонажа до смены Движения.

Сила "Рассеивание" не действует на картину, для прекращения действия эффекта нужно уничтожить сие произведение искусства - сжечь, разрубить, или просто соскоблить слой краски. Уничтожение картины не возвратит персонажу его прежнее Движение.

Ритуалист

Требования: *Белое Движение, закалённый, смекалка d8+, оккультизм d8+, членство в спецорганизациях (Сидерический Синклит, КомКон и т.п.).*

Мистические ордена и тайные общества оккультного типа старательно воссоздают магические традиции древности. Очень много внимания уделяется изучению разнообразных ритуалов. И те мистики, что овладели тайнами древних церемониалов, к своему удивлению и радости обнаружили, что посредством особых ритуальных предметов вязь их чар сплетается проще, а сами заклинания выходят мощнее и лучше. И ныне многие оккультисты прибегают к обрядовой магии, творимой посредством специальных предметов.

Когда персонаж берёт черту «Ритуалист», ведущий должен устроить в рамках игры эпизод инициации, посвящения в таинство Сил. Сам процесс может быть оставлен за кадром, но до игрока должно хотя бы донести информацию о самом факте посвящения, после которого ему, как полноправному члену магической Ложи или сотруднику спецорганизации вручаются следующие магические регалии:

-Жезл. Главный инструмент мага. При использовании жезла для активации *сил*, проверки *оккультизма* проходят с *преимуществом* +1. Помимо этого, *урон*, наносимый посредством таких *сил*, как *Взрыв, Волна, Поток, Стрела, Струя* и т.п. увеличивается на 1.

-Чаша. Второстепенный, но тоже важный инструмент. При использовании чаши *сила Связь* не требует *пунктов силы*. Кроме того, *силы Благословение, Доспех, Исцеление, Оберег, Оценка противника, Поддержка, Прорицание, Увидеть сверхъестественное, Усилить параметр* и *Чтение мысли* при использовании чаши (отпить жидкости из чаши, нанести жидкость из чаши на кожу и т.п.) стоят на 1 *пункт силы* меньше.

-Ритуальный нож. Является *магическим оружием*, и может наносить стандартный *урон* (*сила* +1) потусторонним существам, имеющим *иммунитет* к обычному оружию. Кроме того, проверки *оккультизма* при использовании ножа (например, прерывая им контур гексаграммы Хаоса, очерчивая на полу защитный круг и т.п.) для *сил Изгнание, Иссушение, Поломка, Разрушительное поле, Рассеивание, Стена, Сокрушение* проходят с *преимуществом* +1.

Эффект данной *черты* не суммируется преимуществами *черты чародей*. Персонажи, чья специализация – *теургия*, не могут брать эту *черту*.

Некромант

Требования: *новичок, мистический дар d8+, смекалка d8+*

Обладатель данной *черты* начинает игру с *силой Создать нежить*, и может создавать низшую *нежить* своего *Движения* из тел людей без *Движений* (*статистов*) а также из тел «*диких карт*» - соратников по *Движению*. Черту может взять лишь мистик, чья *спецификация* подразумевает возможность поднятия *нежити*. У Красных это *некробиотик*, у Белых – *спиритуалист*, у Зелёных – *ведун*, у Чёрных – *демонолог*.

Создать *нежить* возможно и не обладая данной чертой, но некромант делает это более качественно. Если при активации данного *навыка* был *успех*, низшая *нежить* будет служить своему создателю 2d6 часов, а если *подъём* - 2d6 дней. Кроме того, данная *черта* снижает стоимость *силы Создать нежить* - некромант платит лишь 2 *пункта силы* за одну единицу *нежити*.

Поскольку некромантия из всех четырёх *Движений* наиболее близка *Зелёному* персонаж-ведун на ранге *«Ветеран»* получает возможность создавать более сильную и умелую *нежить* – навьих конников.

Зельеварение

Требования: *закалённый, Зелёное Движение, мистический дар (Колдовство), d10+*

Персонаж может создавать зелья, наделяющие того, кто их выпьет, эффектом *силы*, которую может применять создатель зелья. Зелья могут содержать только те *силы*, которые действуют на самого персонажа, т. е. имеют дистанцию *на себя* или *касание*. Если дистанция *касание*, то эффект всё равно действует только на того, кто выпьет зелье. Любой персонаж может выпить его *за стандартное действие* и получить эффект *силы*, который в него вложил создатель. Например, зелье *Заячьей прыти* может содержать *силу Усиление* и повышать *ловкость* персонажа. Также зелья можно влить в горло обездвиженного персонажа.

Взяв эту *черту*, персонаж получает дополнительные *пункты силы*, которые он может тратить только на изготовление зелий. Их количество равно половине его *пунктов силы* (округляется вниз).

Чтобы создать зелье, персонажу нужен котёл, источник огня и время. Создание зелья занимает время в часах, равное количеству *пунктов силы*, нужных для применения силы, которая вкладывается в зелье. По истечении требуемого времени колдун тратит необходимое количество *пунктов* силы, все ингредиенты, и осуществляет проверку *навыка колдовство* (эта проверка считается применением силы и может привести к указанным в описании *черты мистический дар* (*колдовство*) отрицательным эффектам в случае провала). Если проверка *успешна*, то зелье готово.

Подъёмы на этой проверке увеличивают эффект *силы* на +1 времени действия *силы*.

Пункты силы на изготовление зелий расходуются сначала из дополнительного запаса, который колдун получает после взятия *черты зельеварение*. Если они закончатся, колдун может тратить свои обычные *пункты силы*. Затраченные на изготовление зелья *пункты силы* не восстанавливаются до тех пор, пока зелье не использовано, то есть колдун как бы «консервирует» свои заклинания «на потом».

Знаток трав

Требования: *герой, Зелёное Движение, зельеварение*

Дополнительный запас *пунктов силы* для изготовления зелий равен полному запасу *пунктов силы* колдуна, а не половине.

Иссушение духа

Требования: *закалённый, мистический дар (исключая Новую Науку), классическое образование d10+.*

Маги, колдуны и им подобные в погоне за *пунктами силы* могут выкачивать энергию из собственной души. Для начала персонаж решает, сколько пунктов хочет из себя выжать (*свободное действие*). Если при проверке *характера* выпадает 1, персонаж получает *ранение* и теряет сознание на 1d6 часов. При *провале* персонаж получает ранение. При *успехе* и *подъёме* персонаж получает заявленное количество *пунктов силы* и может сразу колдовать (*пункты силы* нельзя сохранить на потом).

Подчинение Пламени

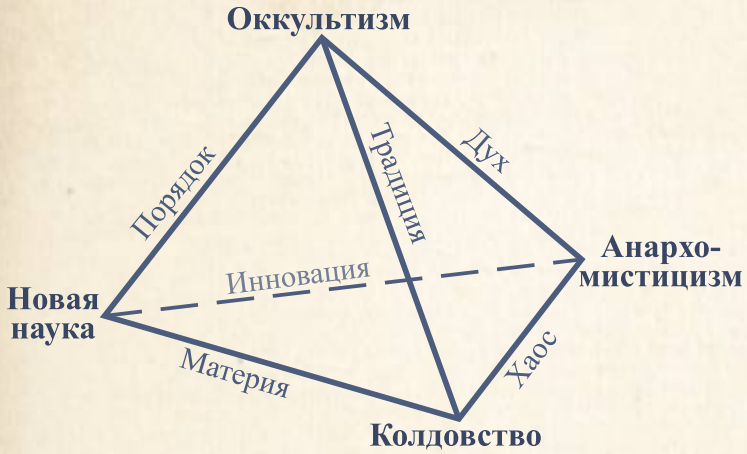
Требования: *закалённый, мистический дар (анархо-мистицизм), любые две силы анархо-мистицизма любой спецификации по d8+*

Персонаж глубоко постиг горящий в его душе Пламень и может с большей лёгкостью пробуждать его способности, когда ему это нужно. Персонаж может активировать *силы* анархо-мистицизма с аспектом *на себя* как *свободное действие*. Он не может активировать более одной *силы* за *раунд*. *Силы*, имеющие аспект *касание* могут применяться анархомистиком только *на себя,* поэтому их тоже можно активировать за *свободное действие* с помощью этой *черты*.

Чародей

Требования: *новичок, мистический дар (оккультизм), смекалка d8+, классическое образование d8+, оккультизм d6+*

Каждый *подъём*, который чародей получает при проверке *сверхъестественного навыка*, уменьшает стоимость заклинания на 1 *пункт силы*. Но если у чародея не осталось необходимого для сотворения заклинания количества *пунктов силы*, он не может осуществить проверку.



Более явное, чем раньше, проявление магии в мире, позволило быстро классифицировать различные её направления. Наиболее полное исследование на эту тему под названием **«О современных мистических учениях: Опыт классификации»** вышло в Новороссии в январе 1921-го года за авторством целого ряда известных в оккультных кругах авторов, после Революции сконцентрировавшихся на Юге России. Оно довольно беспристрастно и точно классифицирует дисциплины практической магии.

В основе разделения лежит извечное противостояние двух полярных начал: Духа и Материи. Адепты Духовной магии обращаются к свету разума, «солярному» принципу, а маги Материи извлекают мистическую энергию из субстанций неустановленного происхождения. Вторая ось разделения — способ управления магическими потоками. Маги Порядка создают и используют регулирующие инструменты, а адепты магии Хаоса погружаются во тьму бессознательного, «хтонического» начала. И последний принцип — происхождение мистических знаний. Они могут иметь долгую славную Традицию или являться переосмыслением недавних Инноваций и обладать склонностью к разрушению сложившейся картины мира. Именно эти отличия и определяют суть той Силы, которой владеют практикующие то или иное учение.

У «новороссийского подхода» мгновенно нашлись критики, указывавшие на неточность формулировки признаков, но его популярности это навредить не могло, ведь он даёт чёткое и понятное различие природам тех сил, с которыми столкнулись жители Красной Земли. Названия, присвоенные группам учений по этой классификации, были сугубо условными и субъективными, но уже скоро стали широко использоваться.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Правила, касательно мистических даров и их проявлений, по сравнению с первой редакцией, были изменены и переработаны в соответствии с условиями развития игрового мира. Так, по сравнению с предыдущей версией, в данные правила добавлена *специализация*.

- ***Специализация***. Если раньше специализацию по магистральным направлениям имела лишь *новая наука*, разделённая на *гиломорфетику*, *флуктуатику* и *некробиотику*, то теперь подобное размежевание коснулось *мистического дара* всех Движений. Так, *оккультизм* теперь подразделяется на *теургию*, *герменевтику* и *спиритуализм*, *колдовство* – на *ведовство*, *знахарство* и *шаманизм*, а *анархо-мистицизм* – на *акционизм*, *фарт* и *демонологию*.

Суть разделения заключается прежде всего в том, что определённые силы теперь доступны лишь в рамках определённой спецификации, выбранной персонажем. Так, сила Призыв союзника у Красных теперь доступна лишь специалистам-гиломорфетикам, а сила Создать нежить у Белых – лишь спиритуалистам.

Кроме того, каждая из спецификаций мистического дара теперь имеет свои преимущества и слабости, раскрытые далее. Да и в целом мистические дары разных Движений стали ещё менее похожи друг на друга, чем в предыдущей редакции, что лишь больше раскрывает разнородную природу каждого Движения

Игроку не обязательно брать специализацию мистического дара своего Движения, но в таком случае персонаж будет лишь поверхностно владеть им. Ему будут доступны лишь силы ранга «Новичок» и «Закалённый».

Ниже приводится описание *мистических даров*, доступных персонажам на Красной Земле. Обращаем внимание на то, что магические способности на Красной Земле происходят из Иного Мира и подчиняются его законам. Поэтому, чтобы перебросить неудачный бросок на использование сил, игрок может тратить только *цветные фишки*.

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР: НОВАЯ НАУКА

Требования: *Красное Движение, образование d6+*
Навык: Новая Наука (смекалка)
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: 1

Уже в 1919-ом одни за другим стали делаться подтверждённые экспериментом открытия в таких областях, которые ранее были уделом мечтателей и шарлатанов. Например: гипноз, передача мыслей на расстоянии, даже оживление мёртвых.

Техника, построенная на принципах новой науки, делает то, что казалось фантастикой всего 5-10 лет назад. На первый взгляд, устройства новой науки ничем не отличаются от современных им механизмов, однако при их использовании разница становится очевидной. Раны затягиваются на глазах, невидимые волны разносят крепчайшие стены, таинственное излучение мгновенно обращает разъярённых врагов в покорных слуг.

Официальное объяснение этому простое: до Революции буржуазия скрывала новейшие разработки, чтобы не дать рабочим выбраться из угнетения, но Советская власть вернула трудящимся то, что принадлежит им по праву. Опираясь на гений трудового народа, новая наука покорит все рубежи, поможет победить пороки общества и скоро приведёт пролетариат в светлое будущее.

Новая наука на Красной Земле использует правила безумной науки из «Дневника авантюриста» за исключением *преимуществ*, *слабостей* и *неполадок*.

Доступные силы: см. *специализации* Новой науки.

Поскольку Красное Движение по своей сути ориентированно на массовость, преимущества и слабости у всех специализированных направлений – общие. Размежевание идёт по используемым устройствам, а также по природе неполадок, обусловленные разными характеристиками используемых устройств.

Преимущество: передать товарищу. Активация сил новой науки происходит посредством новонаучных устройств, каждое из которых генерирует одну конкретную силу. Преимущество этих устройств заключается в том, что использовать их может человек, не владеющий мистическим даром, и даже вообще не относящийся к Красному Движению.

Если новонаучное изделие использует не новонаучник, то активация генерируемой оным *силы* происходит посредством *смекалки* со *штрафом*, равным разности *рангов* устройства и владельца. То есть если новонаучное устройство, содержащее *силу ранга закалённый*, досталось персонажу-*новичку*, то активация проходит со *штрафом -1*. Если ранг владельца выше ранга *силы*, вложенной в новонаучное устройство, на *смекалку* при активации не налагается штрафов, но и преимуществ персонаж также не получает.

Кроме того, если обладатель новой науки активирует имеющиеся у него устройства за свои пункты силы, восстанавливающиеся согласно правилам «Дневника Авантюриста 2», то персонаж, не владеющим данным даром, должен подзаряжать устройства красным керосином (он же – рубедин) – новонаучным топливом, о котором будет подробнее сказано в дальнейших главах. По умолчанию каждое новонаучное устройство рассчитано на 1 малую капсулу красного керосина (*20 ПС*), если иного не сказано в описании конкретного устройства.

Слабость: предмет. В случае, если устройство, генерирующее силу, по тем или иным причинам будет утрачено (сломано, украдено, конфисковано) – персонаж не сможет пользоваться данной силой до тех пор, пока не будет восстановлено прежнее, или создано новое устройство с аналогичной силой. Восстановить утраченное устройство не так-то просто – для этого персонаж, во-первых, должен иметь доступ к лаборатории или мастерской, после чего совершить успешную проверку ремонта, в таком случае он сможет восстановить прибор через 2d6 часов (*подъём* сокращает время восстановления вдвое), а во-вторых – заполнить ворох бумаг для вышестоящих инстанций на тему того, как случилось, что дорогостоящее оборудование было утрачено, и почему пролетарская власть должна дать доступ к производственным мощностям такому олуху, каковым оказался персонаж.

ГИЛОМОРФЕТИКА

Это наука об управлении материей, возникшая на стыке традиционных физики и химии. Фактически подавляющая часть технических устройств и приспособлений, которые обычно приходят на ум при словах новая наука, являются в той или иной мере результатами прикладного применения исследований в этой области. Поэтому к гиломорфным предметам в полной мере применимы следующие аспекты, приведённые в «Дневнике авантюриста»: Кислота, Огонь/Жар, Свет, Холод/Лёд и Электричество.

Благодаря гиломорфетике были созданы сверхпрочные и при этом лёгкие материалы — гиломорфы. В РССР и в Уральской Народной Республике создание новых механизмов, которые было невозможно построить из обычных материалов, уже практически поставлено на промышленную основу. Поэтому в самом ближайшем будущем на вооружение РККА могут оказаться вакуумные дирижабли, перспективные модели танков, и гигантские ходячие боевые треножники, будто бы сошедшие со страниц романа Уэллса.

Так же гиломорфетике приписываются такие официально не подтверждённые пока достижения, как выведение новых сортов растений с невиданными ранее свойствами, и трансмутация металлов.

Силы Гиломорфетики: *Вещица, Доспех, Защита от окружающей среды, Подземный ход, Полёт, Поломка/Починка, Сокрушение, Стена, Управление элементами* (вода, земля, электричество), *Щит*.

Неполадки гиломорфных устройств: Если при проверке *навыка*, необходимого для активации устройства, на игральной кости выпадает *единица* (независимо от результата на *диком кубике*), материал, который должен быть укреплён, становится хрупким, и наоборот. Предполагаемый *бонус* к *броне* или *урону* превращается в штраф, или *сила* просто не срабатывает. При *критическом провале* предмет, на который воздействовала *сила*, рассыпается в порошок, или заклинание просто не работает.

Флуктуатика

Это наука о физических и психических волнах, благодаря которой с помощью изучения свойств эфира (Красные учёные без труда опровергли теорию относительности Эйнштейна как «очевидно буржуазную и сбивающую пролетария с пути Сознательности на узкую тропинку релятивизма») удалось сконструировать эффективные излучатели-флуктуаторы. Создаваемые им колебания эфира не только могут причинить серьёзные физические повреждения живой и неживой материи, что открывает перед флуктуаторами широчайшие перспективы применения их в мирном строительстве (например, в горном деле), но и воздействовать на человеческое сознание, управлять им (психофлуктуатика).

Силы Флуктуатики: *Взрыв, Волна, Замедление, Неосязаемость, Оглушение, Ослепление, Поток, Путы, Разрушительное поле, Свет / Тьма, Слежка, Смерч, Стрела, Струя, Телекинез, Телепортация, Увидеть / Скрыть сверхъестественное, Управление элементами* (воздух, огонь).

Силы Психофлуктуатики: *Изгнание, Иссушение, Кукла, Маска, Невидимость, Оберег, Призыв союзника, Прорицание, Распознавание, Рассеивание, Связь, Смятение, Сон, Тревога, Ужас, Чтение мыслей.*

Неполадки флуктуаторов: если на игральной кости при проверке *навыка*, необходимого для активации устройства, выпадает *единица* (независимо от результата на *диком кубике*), аппарат создаёт вокруг себя поле ультразвука, наносящее 2d6 повреждений, игнорирующих *броню*, в пределах *среднего шаблона*. При критическом провале аппарат создаёт вокруг себя поле ультразвука, наносящее 3d6 повреждений, игнорирующих *броню*, в пределах *большого шаблона*. Персонажи, получившие *ранение*, получают *изъян* Контуженный (малый). Персонажи, оказавшиеся *при смерти — изъян* Контуженный (крупный).

Неполадки психофлуктуаторов: Если на игральной кости при проверке *навыка*, необходимого для активации устройства, выпадает *единица* (независимо от результата на *диком кубике*), аппарат создаёт вокруг себя поле инфразвука, внушающего ужас. Персонажи в пределах *среднего шаблона* должны сделать проверку *страха*. При *критическом провале* аппарат создаёт вокруг себя поле инфразвука, внушающего ужас. Персонажи в пределах *большого шаблона* должны сделать проверку *страха* со *штрафом -4*.

Некробиотика

Биология открыла законы живой материи, а некробиотика добавила к её багажу знания о материи мёртвой и объединила эти знания в новую науку. С её помощью учёные достигли непревзойдённой власти над живыми организмами: уже в 1920 году были осуществлены первые опыты по созданию гибрида человека и животного (зооантроп, или зверочел), который успешно ходил, функционировал, но был стерилен. Одновременно некробиотика продвигала уже имеющиеся знания, в частности, в медицине. Она оказала неоценимую помощь и на фронтах Гражданской войны, позволив пришивать давно оторванные конечности, которые благодаря новым препаратам не отторгались организмом. Использование некробиотических привоев (функциональных предметов из металла, резины, стекла или иных материалов, вживляемых в тело человека и становящихся полноценной частью его организма) позволило человеку стать более сильным за счёт замены мышц на стальные жгуты, зорким за счёт установки особых линз вместо глаз и т.д.

Силы Некробиотики: *Великое исцеление, Дар воина, Допрос мёртвых, Зоркость, Исцеление, Ночное зрение, Паралич, Паучьи лапы, Поддержка, Полиглот, Проворство, Создать нежить, Увеличение / уменьшение, Усилить / Ослабить параметр, Ускорение.*

Неполадки некробиотических устройств: Если на игральной кости при проверке *навыка*, необходимого для активации устройства, выпадает *единица* (независимо от результата на *диком кубике*), с целью случается сердечный приступ, наносящий 2d6 повреждений, игнорирующих *броню*. При *критическом провале* цель получает *изъян* Гематомания (см. 115), причём жертва может пить только кровь. Если персонаж не потребляет достаточно крови, он теряет по 1 ступени выносливости в день (восстанавливается при полном потреблении недостающей крови).

Мистический дар: Оккультизм

Требования: *Белое Движение, образование d6+,*

Навык: Оккультизм (смекалка)

Начальные пункты силы: 10

Начальные силы: Половина значения *характеристики смекалка*.

Персонаж — наследник древней оккультной традиции и обладает силой высших планов бытия, дающих ему безграничную власть над материальным миром. Используя могущественные ритуалы, он заставляет служить себе духов стихий, ангелов и демонов. Современные оккультисты являются наследниками многовековой традиции «научного» постижения Иного Мира, начатой ещё вавилонскими магами и египетскими жрецами, и продолженной средневековыми герметистами и мистиками Нового времени.

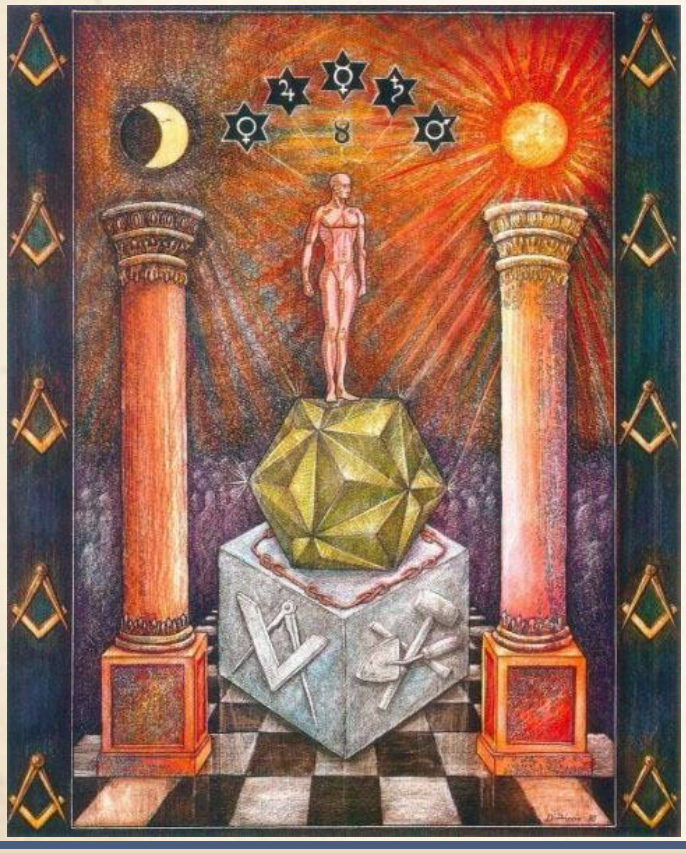
С давних пор оккультисты владеют искусством зачарования — гоэтии, т.е. вселения духов в предметы. Маг, обладающий достаточными знаниями, может заставить духа войти в специально подготовленную вещь и наделить её новыми свойствами. Так зачарованное оружие разит точнее или наносит более опасные раны.

Каждая *сила* оккультизма соответствует одному из духов, на которых маг влияет с помощью своих ритуалов. Для создания более интересного и полного персонажа можно определить, какие именно духи являются на зов мага. Заданным ритуалам необходимо следовать очень строго, точное повторение заклинаний и детальное воспроизведение мистических формул потребует максимальной концентрации мага. Последствия ошибки могут быть весьма печальными, и именно поэтому в оккультизме мало места для самодеятельности.

Количество доступных сил при взятии навыка *оккультизм* равно половине значения с*мекалки* персонажа на момент взятия черты: *d4 — 2 силы, d6 — 3 силы, d8 — 4 силы, d10 — 5 сил, d12 — 6 сил*, далее 1 *сила* за каждые +1 к *характеристик*е. Если в процессе развития персонажа его с*мекалка* повысится, то количество доступных ему *сил* так же возрастёт. Чтобы получить *новую силу*, персонаж должен брать *черту Новая сила.*

Ошибка в заклинании: Любая неточность в произнесении магической формулы заклинания приводит к тому, что дух, отвечающий за исполнение его силы, выходит из-под власти оккультиста. В лучшем случае, ему потребуется время на то, чтобы вернуть контроль над ним, в худшем — придётся столкнуться с разъярённым обитателем Иного Мира в открытом бою.

Если на игральной кости при проверке о*ккультизма* выпадает *единица* (независимо от результата на *диком кубике*), *сила* не срабатывает, и оккультист теряет возможность использовать ту конкретную *силу*, на проверке которой у него был *провал*, на 1 день. При *критическом провале* из Иного Мира появляется дух, аналогичный тому, который вызывается *силой Призыв Союзника.* Его *сила* соответствует *рангу* оккультиста. Дух появляется на расстоянии 6 клеток от персонажа и



атакует его в течение трёх раундов. В течение этого времени персонаж не может использовать ту *силу*, на проверке которой у него был *провал*. Дух исчезает по истечении этого срока, или если он был уничтожен, и персонаж снова может использовать эту *силу*.

Доступные силы: см. специализации Оккультизма.

ГЕРМЕТИЗМ

Герметизм, также называемый герменевтикой или классической, а ещё «академической» магией – древнее мистическое искусство, требующее от носителя немалого багажа знаний в самых разных сферах – от древних языков, до математики и астрономии. Чтобы стать адептом герметизма, неофиту придётся постоянно заниматься самосовершенствованием, по крупицам собирая знания, утраченные за тысячелетия или зашифрованные и сокрытые от профанов магами древности.

Кроме острого ума потребуется усидчивость и недюжинное упорство, готовность проводить долгие часы над рассыпающимися от одного прикосновения свитками, и покрытыми пылью веков фолиантами, рассчитывать расположение звёзд и ход планет, продираться через лабиринты забытых языков и нагромождения странных символов в поисках тайных имён духов, деталей ритуалов их призыва и подчинения. Пути к тайному знанию сокрыты не только в тиши библиотек и частных коллекций — в древних замшелых камнях, в цепях курганов, в исписанных петроглифами священных скалах знающий может прочесть слова того же тайного языка, что и в папирусах жрецов Мемфиса, табличках магов Халдеи и инкунабулах франкмасонов. Однако, невзирая на накопленное традицией за тысячелетия, пути в мир духов всё ещё малоизучены, многое приходится создавать заново, на свой страх и риск вступая на опасную тропу в неведомое.

Преимущество: всеведение. Классическому магу, как по-настоящему глубоко погрузившемуся в глубины Невозможного адепту, доступно гораздо больше, чем другим. Практик-герметист может изучить все силы, доступные в книге «Дневник Авантюриста 2».

Слабость: книга заклинаний. Поскольку магия академической школы крайне сложна в запоминании из-за множества сложных формул и схем, практикующие маги всегда носят с собой книгу заклинаний, в которой записаны доступные им заклинания – их формулировка, градиент Плетения на солярной сфере, векторы приложения сил и инкантации к духам. В случае, если книга заклинаний оказывается утрачена (украдена, уничтожена, конфискована при обыске), оккультист не может пользоваться своим *мистическим даром*. Единственная надежда в данном случае – на память. Прежде чем произвести проверку *навыка* оккультизма при активации той или иной *силы*, мистик за *обычное действие* должен произвести проверку *смекалки* со *штрафом* -4. Если при проверке *характеристики* был *успех*, оккультист может произвести проверку своего мистического навыка. При *провале* проверки *смекалки* оккультист не может использовать желаемую *силу* до конца текущей игровой встречи.

Хорошая новость состоит в том, что оккультисты могут переписывать заклинания из книг друг у друга.

Чтобы переписать заклинание в свою книгу, персонаж должен успешно пройти проверку *сверхъестественного навыка* без траты *пунктов силы*. Для того, чтобы получить возможность активировать переписанное таким образом заклинание, оккультист при следующем *повышении* должен взять *черту Новая сила*.

Теургия

Теургия – дословно «божественная работа» - мистическая практика, направленная на воздействие с Божественным, с самим Демиургом или представляющими его Силами – ангелами и архангелами, с целью получения от них помощи, знаний или навыков. Теургия осуществляется с помощью комплекса ритуальных действий и различных молитвенных формул. Для теургии характерно стремление к непосредственному, визионерскому видению духовных существ. Согласно Н. А. Бердяеву теургия — искусство достижения состояния «обожения», совершаемое посредством молитв и церемоний, с целью воссоединения с Богом, т.е. теургия есть действие человека совместно с Богом, — богодейство, богочеловеческое творчество.

Адептами теургии становятся просветлённые и праведные религиозные деятели – православные и католические священники, монахи, а также муфтии, раввины и иные деятели мировых религий. Но порой теургом может стать совершенно обычный, не посвящённый в духовный сан человек, если он был глубоко верующим и жил праведной безгрешной жизнью.

Преимущество: божественная длань. Практикующий теург, служа горним силам, находится под их покровительством. Это заключается в том, что *провал*, в том *числе критический*, проходит для него без последствий – *сила* просто не срабатывает, но, если у теурга достаточно имеющихся *пунктов силы* – он может попытаться использовать её снова и снова. По достижению *ранга закалённый*, теург бесплатно получает *черту Иссушение духа*.

Слабость: вынужденная праведность. Для того, чтобы не лишиться покровительства и поддержки высших сил, теург должен вести правильный образ жизни и соблюдать все правила и заповеди своей конфессии. Он должен ежедневно молиться, соблюдать все заповеди, держать необходимые посты и прочие ритуальные действия, даже если окружающая обстановка не способствует – к примеру, он находится в революционном образовании или в окружении представителей враждебной конфессии.

Если персонаж не соблюдает требования своей веры или совершает мелкие религиозные проступки (например, не провёл намаз, поел не кошерного и т.п.), то он получает штраф -2 на проверки мистического навыка в течение недели. За серьёзные проступки (нарушил заповедь, выпил вина будучи мусульманином, не соблюдал шаббат) персонаж лишается возможности использовать свой мистический дар на неделю. За самые страшные поступки (отречение от веры, участие в ритуалах демонопоклонников, антирелигиозная пропаганда, детоубийство) высшие силы навсегда отрекаются от персонажа, и он больше не сможет использовать мистический навык – а после смерти его ждут муки Тартара.

Доступные силы: *Благословление/проклятие, Великое исцеление, Вещица, Доспех, Друг зверей, Замедление, Защита от окружающей среды, Зоркость, Изгнание, Иссушение, Исцеление, Невидимость, Неосязаемость, Ночное зрение, Оберег, Оглушение, Ослепление, Оценка противника, Паучьи лапы, Поддержка, Подземный ход, Полёт, Полиглот, Поломка/починка, Проворство, Призыв союзника, Прорицание, Распознавание, Рассеивание, Свет/тьма, Смятение, Сокрушение, Сон, Связь, Телекинез, Телепортация, Тревога, Увеличение/Уменьшение, Увидеть/скрыть сверхъестественное, Усилить/ослабить параметр, Ускорение, Чтение мыслей, Щит.*

Спиритуализм

Теория и практика общения с загробным миром и его обитателями существовала с древних времён. Волхвы, жрецы и адепты разнообразных практик с глубокой античности взывали к духам умерших, взывая к их мудрости и помощи, а могущественнейшие из них и сами отправлялись в астральные путешествия по ту сторону бытия. Во многом идеологическую и методологическую основу спиритуализма Красной Земли заложили в своих трудах Эммануэль Сведенборг, Франц Месмер и Эндрю Джексон Дэвис, которые каждый по-своему исследовали вопросы, связанные с посмертной жизнью души и искали возможностей общения с потусторонним миром.

После Перелома последователи спиритуализма, коих в России к началу революционных событий было уже немало, обнаружили, что их силы и возможности многократно возросли – теперь они могут не только вопрошать духов умерших, но даже и вызывать их из мира мёртвых в мир живых!

Преимущество: связь с миром мёртвых. Спиритуалист с самого начала получает бесплатную *черту некромант*, тем самым он имеет возможность поднимать мёртвых в виде Низших Бессмертных уже на *ранге новичок*. Кроме того, в случае гибели по той или иной причине, спиритуалист на следующий день после гибели обязательно воскреснет в виде Высшего Бессмертного, даже если он ещё не достиг *ранга закалённый*.

Слабость: зов мёртвых. Рассудок спиритуалиста постоянно балансирует на тонкой грани меж миром живых и миром мёртвых. И горе тому магу, что не сумел удержаться на этой грани. В случае *провала* при проверке мистического навыка, спиритуалист начинает слышать голоса мёртвых, видеть их образы, потому для того, чтобы удержатся в рамках рассудка, он должен произвести проверку х*арактера*. Если и при проверке *Характера* случится *провал*, спиритуалист, вдобавок к вышеописанным последствиям провала о*ккультизма*, получает изъян *Призрачный гость (крупный)*, даже если на его совести нет невинных жертв.

Доступные силы: *Допрос мёртвых, Изгнание, Оберег, Паралич, Призыв союзника, Рассеивание, Создать нежить, Смятение, Увидеть/скрыть сверхъестественное, Ужас.*

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР: КОЛДОВСТВО

Требования: Зелёное движение,
Навык: колдовство (характер)
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: любое, но не выше значения х*арактера* персонажа

Персонаж ответил на зов Матери-Земли и обрёл даруемое ей могущество. Он владеет передающимися в народе из поколения в поколение заговорами, которые дают ему власть над людьми и духами. Его заклинания не выглядят зрелищно и ярко и не могут наносить прямого урона, но их возможности гораздо шире, чем у обладателей *Мистического дара* других движений.

Овладеть колдовскими умениями может любой, кого Мать-Земля изберёт сама. Невозможно заполучить этот дар обманом или даже постигнуть долгим обучением: только избранные наследуют дары Великой Матери. Почувствовав зов, человек должен найти более опытного колдуна, который и обучит его всей премудрости. Народная волшба — это не просто набор заклинаний и способов навязать миру свою волю, это целая философия, часть традиционного уклада, которым издавна жил народ. В основе его лежит вера в то, что весь мир одушевлён, в каждой его части присутствует Дух Божий. В апокрифах и народных легендах о сотворении мира говорится о том, что он происходит из частей тела верховного первосущества. Человек также не создан из ничего, напротив, Бог воплотился в нём, соответственно, они суть одно и то же. На этом построен принцип колдовства: маг обучается управлять миром, как своими руками и ногами. Ветры становятся его дыханием, его гнев воплощается в грозу, а от его смеха трясутся горы. Он способен ощущать Землю, как часть себя.

Дар у каждого колдуна отличается, среди них есть более и менее способные. Одни используют всю мощь своего дара сразу, а другие развивают в течение долгого времени, достигая в итоге гораздо больших высот. Максимальное число *сил*, которое может изучить колдун, равно значению его х*арактера:* d4 — 4 *силы*, d6 — 6 *сил*, d8 — 8 *сил*, d10 — 10 *сил*, d12 — 12 *сил*, *далее* 1 сила за каждые +1 к *характеристике*.

В любой момент игры он может получить *силы*, равные этому значению, но при этом выбирать он может только из тех сил, требования к которым не превышают его ранг. Он может оставлять «неиспользованное место» для сил «на потом», ожидая, когда его ранг поднимется настолько, чтобы получить более мощную *силу*. Однако никто не мешает ему и в самом начале взять максимальное значение сил, подходящих для ранга *Новичок* и больше ничего не учить. Если в процессе развития персонажа его х*арактер* повысится, его потенциальные запас сил увеличится.

Колдуны не могут брать *черту Новая* сила. В виде исключения ведущий может разрешить игроку, чтобы его персонаж «забыл» какую-то из имеющихся *сил*, чтобы изучить новую. Мы рекомендуем делать это не чаще одного раза на каждом ранге персонажа.

† **Отдача:** Колдовство влияет на мир как на единое целое, поэтому на успешность заклинания влияют тысячи факторов, которые просто не в силах проанализировать человеческий мозг. Случайная смерть невзрачной птички неподалёку от места произнесения волшбы, может разрушить весь процесс. Колдун даже не будет знать, что пошло не так, когда его накроет волна оглушающей боли.

Если на игральной кости при проверке колдовства выпадает единица (независимо от результата на *диком кубике*), сила не срабатывает, и колдун получает один уровень *усталости*: его мысли приходят в полный беспорядок, а в голове звучат голоса тысяч духов. Чтобы снова собраться с мыслями и вернуть присутствие духа, необходим отдых в течение 1 часа и успешная проверка х*арактера*, это избавит от 1 уровня *усталости*. При критическом провале колдун получает три уровня *усталости* и оказывается *при смерти*: теряет сознание, погружаясь в наполненные кошмарами сновидения на 1d6 часов. По прошествии этого времени ему требуется дополнительный отдых и проверки х*арактера*, чтобы избавиться от уровней *усталости*.

Доступные силы: любые за исключением *Взрыва, Потока, Разрушительного поля, Стрелы*, любых других сил, наносящих урон противнику напрямую. Также имеется разделение по спецификациям данного мистического навыка.

ЗНАХАРСТВО

С давних времён знахари и народные целители существуют среди людей, оказывая им те или иные услуги. Выходцы из народа, они лучше других мистиков понимают истинные чаяния простых людей. Бабки-шептухи, отливающие испуг, деревенские костоправы, кильники, повитухи – зачастую именно их тайными умениями и чудодейственными снадобьями пользуются простые жители деревень и станиц. Среди мистиков Зелёного Движения именно знахарей больше всего.

Преимущество: близость к людям. В среде простых людей, живущих в сельской местности – крестьян, казаков, а порой даже кулаков, всегда имеется нужда в знахаре. Находясь в сельских населённых пунктах и маленьких не-индустриальных городках, знахарь получает +2 к х*аризме* при общении с простыми людьми. При общении с представителями образованных классов (такими как дворянство, буржуазия, пролетариат и интеллигенция), а также с духовными лицами, знахари не имеют данного *преимущества*. Помимо этого, по достижении ранга *Закалённый*, знахарь бесплатно получает *черту Зельеварение*.

Слабость: порог сил. Знахари – люди простые и не слишком крепки духом. Количество сил, которые может брать знахарь, равняется лишь половине его х*арактера*.

Доступные силы: *Великое исцеление, Друг зверей, Защита от окружающей среды, Зоркость, Исцеление, Оценка противника, Поддержка, Полиглот, Сон, Увидеть/Скрыть сверхъестественное.*

ВЕДОВСТВО

Ведуны и ведуньи – самые могущественные из мистиков Зелёного Движения. Издревле они являются хранителями Земного Покона, им открыты многие сокровенные тайны Матери-Земли. Они читают тайнопись природы, как открытую книгу, им ведомо то, что скрыто от других, даже посвящённых в суть Зелёного Движения. Ведуны способны повелевать стихиями, поднимать орды нежити и на равных говорить с могучими духами лесов, гор и рек.

Преимущество: символ власти. Непременный атрибут каждого ведуна – посох. Тяжёлый, резной, украшенный вырезанными на нём колдовскими символами, он является не только магическим инструментом и символом власти ведуна, но и наносит, будучи задействован в рукопашной схватке, помимо стандартного *урона* (сила +d6) *дополнительный урон* магией, равный 2d4 (игнорирует броню). Если ведун по каким-то причинам утратит посох (сломает, украдут, конфискуют и сожгут) – посредством успеха проверки ремонта и мистического навыка (без траты пунктов силы) он сможет сделать себе новый.

Слабость: страх и ненависть. Для Красных ведуны – закостеневшие в невежестве дикари и первейшие кулацкие подпевалы. Для Белых – еретики и смутьяны, сеющие семена бунта. Для Чёрных – замшелые консерваторы и злобные дураки. При общении с мастерскими персонажами Красного, Белого и Чёрного Движений, ведуны получают штраф -2 к х*аризме*.

Доступные силы: *Вещица, Волна, Доспех, Замедление, Изгнание, Иссушение, Кукла, Маска, Невидимость, Неосязаемость, Ночное зрение, Оберег, Оглушение, Ослепление, Паралич, Паучьи лапы, Подземный ход, Полёт, Поломка, Проворство, Превращение, Проклятие, Призыв союзника, Прорицание, Путы, Распознавание, Рассеивание, Свет/Тьма, Связь, Слежка, Смерч, Смятение, Сокрушение, Создать нежить, Стена, Телекинез, Тревога, Телепортация, Увеличение/Уменьшение, Увидеть/скрыть сверхъестественное, Ужас, Усилить/ослабить параметр, Ускорение, Щит.*

Шаманизм

Шаманизм крепко укоренён в традиционных культурах, тесно контактирующих с дикой природой. В духовные миры шамана вводит дух-покровитель — тотемное животное, предок или низшее стихийное божество, приметившее будущего кудесника еще в детстве. Ребенка, склонного к шаманизму, могут беспокоить кошмарные сны, в которых его преследует какое-то странное существо. Если юный шаман сумеет подчинить незваного гостя, покорённый дух станет его помощником. Способности к шаманизму также могут передаваться по наследству или вместе с бубном, в который заключены духи-помощники умершего шамана.

Вопреки распространенному мнению, шаманы редко становятся отшельниками. Шаманизм обязывает обладателя дара помогать каждому, кто нуждается в помощи. Шаманы общаются с духами умерших, предсказывают и заклинают погоду, находят пропавшие вещи, приманивают удачу и улаживают споры, а также выступают в роли хранителей традиций и преданий.

Преимущество: бубен Нижнего мира. Пока шаман использует для своих камланий бубен, его проверки *колдовства* будут проходить с преимуществом +2.

Слабость: астральный плен. Духи Нижнего мира могут забрать сознание неосторожного шамана, не отпустить в Мир Людей. В случае *критического провала* его душа будет навечно заточена в мире духов. *Критический провал* в данном случае означает конец игры.

Доступные силы: *Благословение/проклятие, Допрос мёртвых, Дар воина, Изгнание, Исцеление, Оценка противника, Паралич, Превращение, Призыв союзника, Связь, Смерч, Смятение, Создать нежить, Сон, Увидеть/скрыть сверхъестественное, Управление стихиями, Чтение мыслей.*

Мистический дар: анархо-мистицизм

Требования: *Чёрное Движение, характер d6+*
Навык: Специальный (Нет)
Начальные пункты силы: нет (не требуются)
Начальные силы: 1

В душе персонажа горит Пламень — сверхъестественная сущность, позволяющая ему достигать поистине невозможного. На фоне прочих людей он выглядит героем, сверхчеловеком, обладающим воистину сверхъестественными возможностями. Эти умения, основа которых была описана в трудах В. Иванова, Г. Чулкова и А. Кроули, получили название анархо-мистицизм.

Для носителей Пламени обладание подобными нечеловеческими способностями — это признак принадлежности к касте избранных, в соответствии с популярными в Чёрном Движении гностическими идеями именуемых пневматиками, людьми духа, или же пламенниками, что более соответствует ситуации. Обретённые способности следует использовать для разрушения вселенской тюрьмы, чтобы, расшатав её решётки, выбраться на волю, за рамки очерченного.

Чтобы активировать магию Пламени не требуется долгой подготовки, сама суть её требует спонтанности. Маг должен просто очень сильно желать добиться чего-то, сосредоточиться на этом, и его огненный дух придёт ему на помощь и окажет поддержку.

Чаще всего анархо-мистицизм используется в бою или в любых других ситуациях, связанных с риском; в мирной жизни он не столько полезен. С помощью анархо-мистицизма можно улучшить способности только самого мага, другим они несут только вред.

Чтобы полнее овладеть анархо-мистицизмом, маг Чёрного Движения должен заглянуть внутрь себя и напрямую обратиться к своему Пламени. Обычно такой «поиск себя» для большинства пламенников заключается в размышлениях о природе власти, об анархии, о необходимости мятежа. Также эффективной считается визуализация образа Пламени в любом его проявлении: от разрушительного лесного пожара, если адепт стремится к приобретению боевых навыков, до тлеющей, но не гаснущей искры, если он хочет получить силу, позволяющую вселять надежду в сердца угнетённых. Помимо политических дум и медитаций на правильный лад позволяет настроиться и изучение гностических текстов, как древних, так и современных.

Каждая *сила* анархо-мистицизма является одновременно *навыком*, который не связан ни с одной *характеристикой* (при повышении считается, что значение данного *навыка* ниже значения связанной с ним *характеристики*, если бы таковая наличествовала). У персонажа с *силами Броня* и *Стрела*, например, будут соответствующие *навыки Броня* и *Стрела*, которые он задействует для применения *сил.*

Чтобы увеличить свои силы, персонажу придётся вложиться больше, чем обладателям других вариантов *мистического дара*, но зато для применения анархо-мистицизма не требуется *пунктов силы*. Вместо этого персонаж, обладающий этим *мистическим даром*, просто выбирает *силу*, которую хочет применить, после чего осуществляет проверку соответствующего ей *навыка* со *штрафом*, равным половине стоимости используемой *силы* в *пунктах силы* (округляется вниз). анархо-мистики не могут брать *черты восстановление силы, иссушение духа, пункты силы* и *прилив силы*. Взяв *черту новая сила*, они сразу получают соответствующий взятой *силе мистический навык*, равный d4.

Все *силы* анархо-мистицизма, дающие положительный эффект, заклинатель может применять только *на себя*!

† **Отдача:** Самонадеянная попытка заигрывать с силами хаоса может очень дорого стоить самонадеянному наглецу. Если на игральной кости при проверке навыка а*нархо-мистицизма* выпадает 1 (независимо от результата *на диком кубике*), попытка применения силы *проваливается*, все персонажи в пределах *среднего шаблона* с центром на анархо-мистике, включая его самого, получают 2d6 *урона* огнём. При *критическом провале урон* будет 3d6, и область воздействия увеличивается до *большого шаблона*.

АКЦИОНИЗМ

В основе философии Чёрного Движения лежит идея «мира-тюрьмы», где бытие сковывает людей своими законами. И полное освобождение человечества наступит тогда, когда последний камень этой темницы упадёт на голову последнего реалиста. Потому некоторые Чёрные мистики нарушают не только общественные нормы, но и законы скучной реальности: они проходят сквозь стены, запускают абсурдные цепочки событий, создают или используют парадоксы... Каждый такой перформанс — удар по «миру-тюрьме».

Такие анархо-мистики, использующие методы этакого «дадаизма от мира магии» получили название акционисты – за эпатаж и артистизм. Их мистические акты со стороны всегда смотрятся эффектно, гротескно и абсурдно — они подошли бы для дьявольского варьете, тёмного кабаре и сюрреалистических цирковых выступлений. В момент мистического перформанса отключаются некоторые причинно-следственные связи. Так, акционист может щелчком отправить сигарету противнику в глаз и убить ею, или нарисовать на стене дверь и пройти сквозь неё. Сами акты порой сопровождаются гротескными звуковыми и визуальными эффектами: утробным хохотом, дождём из конфетти, игрой теней, клочьями тумана, аплодисментами.

Преимущество: долой скуку! анархомистики-акционисты – далеко не всегда злодеи, среди них встречаются даже убеждённые пацифисты. Их главный враг – скука и унылый догматизм, их главный девиз – «Веселись вовсю!» Потому в городах тоталитарных гособразований (таких как Государство Российское, РССР, Рейх или Православный Земский Край) акционисты получают +2 к *харизме* при общении с представителями угнетённых классов, богемы, деятелями искусств и городских низов.

Слабость: эпатаж. Акционисты – слишком яркие и привлекающие к себе внимания личности, они просто не могут не эпатировать внешним видом, манерами, игрой на публику. Акционисту очень тяжело скрыть свою суть от недоброжелателей, он получает -2 к попыткам *маскировки*.

Доступные силы*:* *Вещица*, *Волна, Доспех, Замедление, Защита от окружающей среды, Иссушение, Кукла, Маска, Неосязаемость, Оглушение, Ослепление, Паралич, Паучьи лапы, Подземный ход, Полёт, Полиглот, Прорицание, Призыв союзника, Свет/Тьма, Смерч, Стрела, Телепортация, Усилить/ослабить параметр, Ускорение.*

ФАРТ

Самое частое проявление сил Пламени заключается в нечеловеческом везении, проявляющимся, фактически, во всём. В Чёрном Движении, в среде криминальных элементов, это везение называют словом фарт. Фарт — это не просто удача, которая может быть, например, у дельца. Это свойство прожжённого молодца, которому сам чёрт не брат, проявление его лихости, удали и беспринципности.

Фарт активно используют анархо-мистики из числа матёрых уголовников – т.н. фартовые. И используется оный именно для совершения преступлений – краж, грабежей, убийств, шантажа и прочего. Обладатели такого дара как правило имеют высокий статус в блатных кругах.

Преимущество: без палева! Фарт не имеет зримых проявлений ни для обычного, ни для магического зрения. Простой человек нипочём не разглядит в бандите фартового, а воздействие на него *силой Увидеть сверхъестественное* (либо инфравизором или иным новонаучным прибором, включающим в себя данную *силу*) проходят со *штрафом -2* на проверку *сверхъестественного навыка*.

Слабость: жизнь по понятиям. Для того, чтобы сохранить свой мистический дар, фартовый должен жить исключительно в рамках уголовных «понятий» и бандитских законов – вносить часть средств в «общак», не общаться ни при каких обстоятельствах с определёнными категориями людей, слушать исключительно блатную музыку и т.д. Это обстоятельство приносит ему -1 к *харизме* при общении с не-уголовниками, а кроме того – стоит фартовому хоть раз нарушить «понятия», его дар начнёт гаснуть, на все проверки анархо-мистицизма накладывается *штраф -2* (вдобавок к штрафу за стоимость *силы*) и так будет до тех пор, пока фартовый не исправит свой «косяк» кровью того, по чьей вине ему пришлось оступиться.

Доступные силы: *Дар воина, Друг зверей, Зоркость, Исцеление, Маска, Невидимость, Неосязаемость, Ночное зрение, Оберег, Оглушение, Паучьи лапы, Поддержка, Полиглот, Поломка/починка, Проворство, Прорицание, Призыв союзника, Рассеивание, Распознавание, Смятение, Сокрушение, Связь, Телекинез, Тревога, Увидеть/Скрыть сверхъестественное, Ужас, Усилить параметр, Чтение мыслей, Ускорение.*

ДЕМОНОЛОГИЯ

Демонология – самый страшный, самый жестокий раздел анархо-мистицизма. Демонологов боятся, их преследуют во всех гособразованиях, на них охотятся спецслужбы всех гособразований. И неспроста – демонолог просто не может не быть злодеем – ибо Пламень его души подпитывается извне, из Полей Хаоса демоном-покровителем, который требует от своего служителя всё новых жертв и деяний во славу Хаоса.

Но при этом демонология – это ещё и самое сильное из направлений анархо-мистицизма, дающее адепту почти божественное могущество! Демонолог может призывать себе в помощь бесов и иных порождений Чёрного Движения, создавать чёрную нежить – кадавров, а его боевые заклинания способны в считанные мгновения превратить в пепел целый отряд врагов!

Преимущество: сила Хаоса. Демонологи не имеют *штрафа* за использование сил анархо-мистицизма. *Сила Призыв Союзника* работает иначе, чем у анархо-мистиков других направлений, кроме того, демонолог имеет *иммунитет к огню,* как обычному, так и магическому.

Слабость: расплата. Раз в две недели демонолог обязан приносить своему демону-покровителю человеческую жертву, желательно (но не обязательно) – юную девушку или ребёнка. Жертвоприношение должно проводиться с соответствующим ритуалом. Если демонолог не приносит в установленный срок жертву – следующей же ночью демонологу предстоит вступить в поединок с разъярённым демоном-покровителем, причём не зная его Истинного Имени (а попытки узнать Истинное Имя демона-покровителя для демонолога проходят со штрафом -4, а не -2, как у всех других персонажей).

Хорошая новость (если можно так сказать) здесь состоит в том, что, в случае победы над демоном-покровителем, персонаж занимает его место, сам становится Чёрным Духом. Он больше не может получать повышений, получает все Идеалы Чёрного Движения, изъян «Выгорание», Истинное Имя, и все свойства демонов, а также все силы, доступные для демонолога.

Доступные силы: *Взрыв, Волна, Допрос мёртвых, Изгнание, Ослепление, Оберег, Полёт, Поток, Разрушительное поле, Создать нежить, Стена, Стрела, Струя, Телепортация, Увеличение/Уменьшение.*

Сила Зомби недоступна магам на Красной Земле. Вместо неё используется *сила Создать нежить*. *Силы Превращение* и *Призыв Союзника* на Красной Земле работает иначе. Также имеется ряд новых *сил*, отсутствующих в книге «Дневник Авантюриста 2».

Вещица
Ранг: *новичок.*
Пункты силы: *специальное.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *смекалка.*

Эта *сила* позволяет персонажу вытащить из кармана, сумки или даже из воздуха какой-нибудь мелкий предмет. Стоимость в ПС зависит от предмета. Однако он недолговечен и исчезнет через количество раундов, равное смекалке персонажа. Если персонаж хочет создать копию какого-то конкретного предмета (например, ключа от камеры), он должен успешно пройти проверку смекалки, если видит эту вещь или она хорошо ему знакома. Неизвестный предмет нельзя получить с помощью этой силы.

ПС/предмет:
1 ПС: пуговица, револьверный патрон, папироса;
2 ПС: винтовочный патрон, копеечная монета;
3 ПС: бумажный рубль, игральная карта, нож;
4 ПС: золотой рубль, ключ, наган, документы.

Допрос мёртвых
Ранг: *ветеран.*
Пункты силы: *4.*
Длительность: *1 вопрос.*
Расстояние: *касание.*

Позволяет мистику войти в контакт с духом умершего человека и задать вопрос мёртвому персонажу, как врагу, так и союзнику. При успехе покойник ответит коротко и туманно, при подъёме - коротко и конкретно.

Сила не действует на упокоенную и неупокоенную нежить, как на высшую, так и на низшую. Действию *силы* неподвластны Духи и Чудовища любых Движений.

Оберег
Ранг: *новичок.*
Пункты силы: *1-3.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *1 час.*

Эта сила защищает заклинателя от сверхъестественных существ (нежить, чудовища), относящихся к его Движению. Он создаёт вокруг себя область, соответствующую *малому шаблону* (МШ).

Сверхъестественное существо того же Движения, что и маг, намеревающееся войти в эту область или навредить находящемуся в ней, должно сначала пройти проверку *характера* против результата проверки *сверхъестественного навыка* мага. Не действует на высших Духов Движений (архонты, технобионты и пр.), но духов слабых (бес, сошка) вполне может отвадить.

Дополнительные эффекты: за 2 ПС можно защитить область, соответствующую *среднему шаблону* (СШ). За 3ПС — *большому шаблону* (БШ).

Паралич
Ранг: *новичок.*
Пункты силы: *3.*
Дистанция: смекалка × *2.*
Длительность: *особая.*

Эта сила позволяет персонажу парализовать цель, лишая её возможности сопротивляться. При активации осуществляется встречная проверка *сверхъестественного навыка* мага против *характера* жертвы. *Успех* мага означает, что цель парализована, не может действовать и разговаривать, а её *защита* уменьшается до 2.

Каждый ход жертва совершает проверку *характера*, чтобы восстановить контроль над телом. При *успехе* жертва приходит в себя находясь в *шоке*. При *подъёме* она приходит в себя и может действовать как обычно. При *провале* жертва остаётся парализована.

Поломка/Починка
Ранг: *новичок.*
Пункты силы: *2-6.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *мгновенно/10 минут.*

Эффект Поломки данной силы позволяет персонажу сломать любое обычное устройство, например, привести в негодность пистолет или заклинить замок. Восстановление механизма потребует 2 часа игрового времени и успешной проверки *ремонта*, каждый успех сокращает время вдвое. Кроме того, при помощи этой силы можно нанести одно повреждение транспортному средству (как обычно, оно должно будет немедленно пройти проверку по *таблице критических повреждений*).

Мистические предметы и изделия Новой науки нельзя испортить при помощи этой *силы*.

Эффект Починки же позволяет полностью восстановить работоспособность одной единицы техники, но лишь ненадолго. Персонаж вправе выбрать эту *силу*, будучи *новичком*, но он не сможет восстановить более крупную технику, пока не достигнет нужного *ранга*. Количество необходимых для активации заклинания ПС зависит от размера техники, которую хочет починить персонаж. Примеры техники и их соответствие *рангу* вы найдёте в таблице починки.

Оружие и другие предметы, ставшие целью этой *силы*, снова работают, как ни в чём не бывало. Транспорт, даже сломанный, может использоваться без *штрафов* за нанесённые ему повреждения, а если он был перевернутым на момент применения *силы*, то немедленно возвращается в нормальное положение.

Учтите, что повреждения на самом деле просто игнорируются, а не восстанавливаются, так что продолжайте отсчитывать их с того же количества, на котором остановились. После того, как время действия силы заканчивается, техника приходит в негодность, и её нужно чинить по обычным правилам.

Если предмет снова сломали, действие *силы* заканчивается досрочно. То же касается и транспорта, получившего четвёртое повреждение. Если в момент активации силы они уже достигли этого числа, достаточно одного, чтобы снова привести технику в негодность. Если действие силы закончилось во время движения, водитель теряет управление (см. «Дневник авантюриста»: Транспортные средства).

Мистические предметы и изделия Новой науки нельзя починить с помощью этой силы.

Ранг персонажа	ПС	Примеры техники:
Новичок	2	Патефон, замок, часы, короткоствольное огнестрельное оружие
Закалённый	3	Автомобиль, радиола, станок, пулемёт
Ветеран	4	Артиллерийское орудие, броневик
Герой	5	Аэроплан, танк
Легенда	6	Бронепоезд, дирижабль

Распознавание
Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *2*
Дистанция: *касание*
Длительность: *1 раунд*

С помощью этой *силы* заклинатель может распознать тот или иной мистический предмет, его свойства, особенности действия и т.п. независимо от Движения, благодаря которому этот предмет был создан.

Зелья, предметы Новой Науки и артефакты Петрограда также подвержены действию этой *силы*.

Связь
Ранг: *новичок*
Пункты силы: *1 ПС*
Дистанция: *смекалка х 10 км*

Позволяет магу передать конкретной разумной цели (как человеку, так и высшей нежити) цели одно короткое сообщение (на усмотрение ведущего; одно короткое предложение (до десяти слов) на *успехе*, два на *подъёме*).

Сообщение можно передать цели, хотя бы раз увиденной мистиком воочию. Если мистик вживую никогда не видел цель, но знает о её существовании, необходимо с максимальной точностью воссоздать образ адресата в воображении, тогда проверка на применение силы осуществляется со *штрафом* -2.

Слежка
Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *2*
Дистанция: Наложение: *касание.* **Отслеживание:** *смекалка х 10 км*
Длительность: *24 часа*

На цель накладывается на 1 сутки "маячок" (за дополнительный 1 ПС для наложения "маячка" нужна не сама цель, но принадлежащий ей предмет), который можно использовать как "направление и расстояние", или совместить с картой (позиционирование – ещё +1 пункт силы за активацию и поддержку). "Маячок" обнаруживается магами и новонаучниками с помощью *силы Увидеть сверхъестественное.*

Тревога
Ранг: *новичок*
Пункты силы: *2-3*
Дистанция: *средний шаблон (СШ)*
Длительность: *смекалка/час*

Эта сила создаёт вокруг заклинателя область, соответствующую *среднему шаблону*. Пока *сила* активна, ни одно существо, крупнее крысы, не может незаметно проникнуть на защищённую ей область. Персонажи, находящиеся в момент активации силы внутри *шаблона*, могут спокойно покидать область действия и возвращаться назад неограниченное количество раз, срабатывание происходит на тех, кто пытается проникнуть внутрь после активации силы. Проявление этой силы может быть как зримым (вспышки света, сирена, звон), так и незримым (звон в сознании, мгновенно пробуждает спящих персонажей).

Дополнительно: за 3 ПС можно накрыть область *большого шаблона* (БШ).

ИЗМЕНЕННЫЕ СИЛЫ

Создать нежить
Ранг: *закалённый*
Пункты силы: *3 / тело.*
Дистанция: *смекалка х 2.*
Длительность: *специальное.*

Эта сила позволяет персонажу на время призвать себе на службу низшую нежить своего Движения. Количество мертвецов зависит от количества потраченных ПС. Они подчинены одарённому, но не блещут интеллектом и порой слишком буквально исполняют приказы. При успехе нежить служит в течение часа, при подъёме — 1d6 часов. При двух подъёмах мертвец остаётся «живым» целый день.

Невозможно создать нежить на пустом месте, поэтому телом придётся озаботиться заранее. Трупы могут быть не очень свежими. При помощи этой силы можно поднять из мёртвых тела, которые ждали годами. Кладбища, морги и поля сражений отлично подойдут в качестве источников тел. *Сила* должна применяться к телу погибшего сторонника того же Движения, что и у персонажа, или на человека без Движения. Если *сила* применяется к телу сторонника другого Движения, она не срабатывает. Конкретный вид созданной нежити определяется Движением заклинателя:

Красное: спец-единица с нужной функцией.

Белое: Низший Бессмертный. Маг становится символом для созданного Бессмертного.

Зелёное: упырь.

Чёрное: кадавр.

Подробнее о возможностях высшей и низшей нечисти см. главу «Нежить», стр. 112

Изгнание

Ранг: *ветеран.*

Пункты силы: 3.

Дистанция: *смекалка×2.*

Длительность: *мгновенно.*

С помощью *силы* Изгнание можно уничтожать нежить, подробнее об этом смотри на стр.121. Кроме того с помощью этой силы можно изгнать враждебное существо-союзника, призванного противником с помощью *силы Призыв союзника* в любой момент боя, но только в инициативу персонажа (как *обычное действие*)

Превращение

На Красной Земле сила Превращение доступна исключительно мистикам Зелёного Движения. Для превращения доступны следующие животные из бестиария «Дневника авантюриста 2»:

Ранг персонажа	Цена	Виды животных
Новичок	**3**	Ястреб, крыса, кролик, кот, ворона
Закалённый	**4**	Пёс, волк, лошадь, змея, орёл
Ветеран	**5**	Матёрый волк, бык, кабан
Герой	**6**	Медведь большой, ящер (крокодил)
Легенда	**7**	Оборотень (нет способности «инфекция»)

Призыв союзника

Каждое движение использует собственный список призываемых существ и аспекты. Правила силы Призыв союзника аналогичны описанным в «Дневнике авантюриста», если ниже не указано иное.

Красное движение: сила применяется к механическому устройству в радиусе, равном дистанции силы, в результате чего оно оживает и становится технобионтом.

Аспект – новонаучный прибор, генерирующий излучение, направленное на предмет. Ранг персонажа показывает, насколько крупный и сложный предмет он может оживить. (подробные правила по технобионтам см. в главе «Обитатели Красной Земли»).

Ранг персонажа	Цена	Механизм
Новичок	**3**	Малый механизм (патефон, часы)
Закалённый	**4**	Автомобиль, крупный механизм (станок)
Ветеран	**5**	Броневик
Герой	**6**	Танк, Аэроплан
Легенда	**7**	Бронепоезд, дирижабль

Белое движение: *сила* призывает из Иного мира низших духов-защитников, эйдолонов, архонтов или же ангела-хранителя (см. главу 6 «Обитатели Красной Земли»).

Аспект — чтение заклинаний нараспев, оккультные символы, знаки.

Ранг персонажа	Цена	Дух
Новичок	**3**	Дух-защитник
Закалённый	**4**	Эйдолон бдительности
Ветеран	**5**	Эйдолон ярости
Герой	**6**	Архонт-геконтоарх
Легенда	**7**	Астральный двойник (см. «Дневник Авантюриста 2»)

Зелёное Движение: используя силу, колдун обращается к местной нечисти за помощью, в ответ появляется *дух* или *чудовище* (см. главу «Обитатели Красной Земли»).

Аспект — заговоры, символическая жертва (пролить на землю молоко, водку). В городах, где владычество нечисти слабо, сила не работает. Пришедший на зов *дух* соответствует той местности, в которой применена сила. *Дух* появляется невидимым, если у него есть соответствующая способность.

Ранг персонажа	Цена	Дух
Новичок	**3**	Сошка
Закалённый	**4**	Сполох
Ветеран	**5**	Вихрь
Герой	**6**	Хозяйчик
Легенда	**7**	Хозяин

Дух-защитник — это похожий на человека воитель, сотканный из призрачной эктоплазмы.

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8;*

Навыки: *драка d6, внимание d6;*

Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 8 (4);

Снаряжение: длинный меч (сила+d8);

Особенности:

Броня +4: сверкающие латы.

Бесстрашие: иммунитет к *страху* и *запугиванию*.

Дух: Не получает *дополнительного урона* от *прицельной атаки*. Не получает *штрафов* за *ранения*. Не подвержен воздействию *болезней* и *ядов*.

Чёрное Движение: действие силы не вызывает духов из Иного Мира, вместо этого на помощь анархомистику приходит человек-союзник из плоти и крови, который «совершенно случайно» оказался рядом. Он принадлежит к Чёрному Движению. Силам хаоса и удачи под силу и не такие фокусы! Союзник внезапно появляется в радиусе действия силы несверхъестественным способом, хотя его явление может показаться театральным и полностью нелогичным (банально входит через дверь, проваливается через крышу, влезает через люк в полу, выходит из шифоньера, где он почему-то сидел). Он сражается за анархомистика в течение действия заклинания, но по его окончании его больше ничего не связывает с вызвавшим его магом. Ведущий должен сделать бросок на первоначальную реакцию — и кто знает, может быть, недавний союзник обернётся врагом.

Если же анархомистик является демонологом – ему на помощь приходят порождения Хаоса – Духи и Чудовища Чёрного Движения. После того, как действие заклинания закончится, союзник, если он не был уничтожен, возвращается назад в Поля Хаоса.

Ранг персонажа	Цена	Союзник (Дух)
Новичок	**3**	Солдат (кадавр)
Закалённый	**4**	Бандит/Матрос/Повстанец (блуждающий Пламень)
Ветеран	**5**	Рубака (бес)
Герой	**6**	Малефик/Блатной (мара)
Легенда	**7**	Террорист (демон-воитель)

Цветные черты

Каждому Движению соответствуют *черты*, которые могут брать только его сторонники. Эти *черты* объединяет одно общее свойство: чтобы активировать предоставляемые ими сверхъестественные способности, нужно потратить одну или более *цветных фишек*, соответствующих Движению.

В мире Красной Земли способности, описываемые *цветными чертами*, не считаются магией. В отличие от *Новой Науки, оккультизма, колдовства* и *анархо-мистицизма*, они не используют внутреннюю силу персонажа и не опираются на его знания и навыки. Источник этих способностей — это разнородные энергии Иного Мира, воплотившиеся в Мире Людей в образах Движений. Они напрямую влияют на реальность, проявляясь по зову своих верных последователей. Чем ближе человек стоит к идеалу *Движения* (т.е. чем больше у него *Идеалов* и, следовательно, *цветных фишек*), тем ощутимее помощь, на которую он может рассчитывать.

Как бы ни выглядела активация способности цветной черты, это *свободное действие*. Активировать эффект некоторых *цветных черт* игрок может в любой момент, даже не в свою инициативу. Если в описании не сказано иного, эффекты *цветных черт* действуют до конца сцены.

Брать *цветные черты* могут только *дикие карты*. Персонажи ведущего, которые обладают *цветными чертами*, активируют их за свои собственные *обычные фишки* или же за *фишки* ведущего.

Красные черты (лозунг)

Чтобы активировать сверхспособности, даваемые Красными *чертами*, персонаж должен громко прокричать воодушевляющий лозунг. Его слова могут менять последовательность событий, подчиняя её законам Исторической Необходимости. Силу им придаёт спецмандат — особый документ, созданный с помощью новой науки. Он выдаётся революционными правительствами самым достойным бойцам Революции, может изменять реальность, данную нам в ощущениях. В спецмандате указывается, что может делать его обладатель, всем *лозунгам*, которыми обладает персонаж, соответствует единый спецмандат.

В случае утери или уничтожения спецмандата (надо понимать, что это всего лишь бумага), персонаж не может восстановить его собственными силами: ему необходимо обратиться в местные парторганы за восстановлением мандата. Срок восстановления составляет 1d6 недель, после чего местные органы по согласованию с центром получат право выдать новый спецмандат. Если персонаж находится в плохих отношениях с ними, он может и не получить документ.

Многие Красные *цветные черты* затрагивают союзников персонажа. Союзники — это персонажи (*статисты* и *дикие карты*), которые сражаются с ним на одной стороне. Сам персонаж также включается в их число. Эффекты *черт* применимы к союзникам в радиусе 3 клеток от персонажа, но если он обладает *лидерской чертой Командный голос,* то радиус увеличивается до 5 клеток. Черта *Сила личности* увеличивает радиус до 10 клеток. Эффекты красных *цветных черт* разных персонажей не суммируются.

Энергия масс

Требования: *Красное Движение, новичок*

Персонаж использует силу, скрытую в массовости, чтобы добиться успеха. Помогая другому персонажу в *совместной проверке*, персонаж может потратить *красную фишку*, чтобы добавить +2 к своей проверке. Каждый *успех* и *подъём* при проверке даёт +2 к проверке другого персонажа. Суммарное преимущество, которое получит за счёт этого другой персонаж, может превысить +4.

Диалектическое единство

Требования: *Красное Движение, закалённый, энергия масс*

Опираясь на закон диалектического единства духа и материи, персонаж может тратить *красные фишки* на то, чтобы заставить изделия новой науки работать без топлива. Потратив к*расную фишку*, персонаж создаёт эквивалент 1 литра красного керосина (см. главу «Тайны Красной Земли»), которого достаточно для того, чтобы заполнить магазин изделия новой науки 20 зарядами или обеспечить функционирование одного привоя на 1 месяц. В реальности вещество не создаётся: энергия персонажа просто перетекает в предмет, позволяя ему работать дальше. Заряжаемый предмет должен находиться в руках персонажа.

Кто был ничем, тот станет всем!

Требования: *Красное Движение, закалённый, энергия масс*

Потратив *красную фишку*, персонаж даёт всем своим союзникам-*статистам* возможность использовать *дикий кубик* d6 до конца боя или сцены. Эффект не действует на *дикие карты*.

Ни шагу назад!

Требования: *Красное Движение, закалённый, энергия масс*

Потратив *красную фишку*, персонаж позволяет всем своим *союзникам* (включая себя) выйти из *шока* и получить возможность действовать в текущем раунде, если они ещё в нём не действовали.

Пламенная речь

Требования: *Красное Движение, закалённый, энергия масс*

Потратив *красную фишку*, персонаж заставляет людей внимательно слушать его до его следующей *инициативы*. Этого хватает, чтобы сделать одну проверку у*беждения*. Каждый *успех* и *подъём* улучшает отношение к нему на одну *ступень* (т.е. можно изменить отношение более, чем на две ступени). Если *черта* используется в бою, то бой прекращается до следующей инициативы персонажа. Противники-*статисты* подвержены эффекту автоматически, а *дикие карты* могут пройти проверку х*арактера*, чтобы сопротивляться ему. Если любой из противников будет атакован персонажем, применившим черту, или его союзниками, действие лозунга досрочно заканчивается. В бою изначальное отношение противников к персонажу враждебное.

Смело, товарищи, в ногу!

Требования: *Красное Движение, ветеран, энергия масс*

Союзники персонажа получают +2 к проверкам *параметров* до следующей *инициативы* персонажа за каждую потраченную им *красную фишку*.

Смерть паразитам трудящихся масс!

Требования: *Красное Движение, ветеран, энергия масс*

Союзники персонажа получают +1d6 к *урону* до следующей *инициативы* персонажа за каждую потраченную им *красную фишку*.

Вставай, проклятьем заклеймённый!

Требования: *Красное Движение, герой, энергия масс*

За трату *красной фишки* в бою все союзники персонажа, оказавшиеся *выведенными из строя* (*статисты*) или *при смерти* (*дикие карты*), могут вернуться в бой. Они излечивают одно *ранение*, выходят из *шока* и могут действовать в следующем раунде.

БЕЛЫЕ ЧЕРТЫ (МОЛИТВА)

Чтобы активировать способности, даваемые *белыми чертами*, герой должен обратиться к Высшим Силам. Для этого достаточно прошептать известные с детства слова молитвы. Большая часть Белых — верующие, но даже те, кто отрицает официальные религии, всё равно признают существование надмировых сил и обращаются к ним за помощью.

На молитвы персонажа отвечает его ангел-хранитель или гений. По зову героя он появляется незримый для всех, кроме самого персонажа. Эта невидимая сущность, которую даруют человеку силы Иного Мира, является неотъемлемой его частью. С его смертью она бесследно исчезает. Ангел-хранитель, явившийся на молитву персонажа, не может быть ранен или убит до тех пор, пока жив персонаж. Связью между персонажем и его ангелом служит небольшой священный амулет: крестильный крест, ладанка, молитвенные чётки.

В случае утери или уничтожения амулета персонаж не может восстановить его собственными силами. Он должен обратиться к служителям религии, которую он чтит, для создания нового. Обычно талисман ничего не стоит или стоит символическую сумму. Однако после его обретения персонаж должен принести обет: пообещать высшим силам совершить что-то в их славу. Условие должен выбрать для персонажа сам игрок по согласованию с ведущим. Принятие обета может быть торжественным, например, сопровождаться торжественной клятвы на алтаре или же, напротив, скромным. Ведь главное, чтобы обет услышали не люди, а высшие силы.

Приняв обет, персонаж сразу же получает обратно возможность использовать *цветные черты*. Но если в течение 1d4 недель он не сделает того, что обещал, он навсегда лишится одной из своих *цветных черт* по своему выбору, но начиная с тех, у которых выше ранг. Потеряв таким образом *черту*, он уже не может вернуть её, даже выполнив данный обет: силы Иного Мира не любят ждать. Но невыполненный обет с него снимается.

Примеры обетов приведены ниже, но игрок волен придумать любой обет для своего персонажа:

- убить врага Белого Движения, равного персонажу по силе;
- спасти союзника, попавшего в плен к врагам Белого Движения;
- вернуть реликвию Белого Движения;
- разрушить важные объект врагов Белого Движения;
- найти Белое *место силы*.

Ангел-хранитель

Требования: *Белое Движение, новичок*

Персонаж обращается к своему ангелу-хранителю, чтобы он отвёл от него смертоносный удар.

В момент, когда персонажа успешно атаковали, но до того, как была сделана проверка на *урон*, можно потратить *белую фишку*, чтобы заставить атакующего вновь осуществить проверку атаки, но со *штрафом -2*. Если проверка всё равно оказывается успешной, игрок может потратить ещё одну *белую фишку*, чтобы заставить осуществить ещё одну проверку, но уже со *штрафом -4*, следующую с -6 и т.д. Когда у игрока кончатся *фишки*, или он не захочет их больше тратить, будет засчитан последний результат.

Ангельская длань

Требования: *Белое Движение, закалённый, ангел-хранитель*

Если персонаж оказался *при смерти*, то вместо проверки в*ыносливости* можно потратить 1 *белую фишку*: эффект будет, как будто он получил *успех* при этой проверке. При трате 2 *белых фишек* эффект такой же, как при *подъёме*. *Черта* может использоваться в любой момент раунда даже не в *инициативу* персонажа.

Ангельская прозорливость

Требования: *Белое Движение, закалённый, ангел-хранитель*

Если персонажа застали *врасплох*, он может потратить *белую фишку*, чтобы действовать в первом же раунде как обычно. *Черту* можно использовать в любой момент раунда даже не в *инициативу* персонажа.

Ангельский образ

Требования: *Белое Движение, закалённый, ангел-хранитель*

Когда персонаж встречает персонажей ведущего в первый раз, он может потратить *белую фишку*, чтобы заставить их относиться к нему дружелюбнее. Прибавьте +4 к броску 2d6 по *таблице реакций* (см. «Дневник авантюриста 2»).

Ангельское наитие

Требования: *Белое Движение, закалённый, ангел-хранитель*

Если персонаж оказался в затруднительной ситуации, можно потратить *белую фишку*, чтобы получить короткий совет от ведущего, как ему действовать дальше, чтобы выбраться из неё. Совет должен быть полезным и правдивым, но следуя ему, персонаж не застрахован от того, чтобы в дальнейшем не попасть в ещё более сложное положение.

Ангельская непоколебимость

Требования: *Белое Движение, ветеран, ангел-хранитель*

Потратив *белую фишку* в бою, персонаж может автоматически выходить из *шока* при наступлении его *инициативы* и нормально действовать. Эффект длится до конца боя.

Ангельское провидение

Требования: *Белое Движение, ветеран, ангел-хранитель*

Выберите противника в бою и потратьте одну *белую фишку*. До следующей инициативы персонажа его *атаки* (с помощью *драки, стрельбы* или *метания*) против выбранного противника будут иметь автоматический *успех*.

Ангельская премудрость

Требования: *Белое Движение, герой, ангел-хранитель.*

Потратив *белую фишку*, персонаж может бесплатно применить любую *силу* из списка *оккультизма*, даже если её у него нет. Сила применяется так, как если бы на неё было потрачено минимально возможное количество ПС. Если у персонажа нет *навыка оккультизм*, он может осуществить *неумелую попытку* (бросок d4-2).

ЗЕЛЕНЫЕ ЧЕРТЫ (НАГОВОР)

Чтобы активировать сверхспособности, даваемые *зелёными чертами*, персонаж должен особо произнесёнными словами обратиться к древним силам Матери-Сырой Земли. Она сама придёт на помощь своему дитя и выручит его.

Символом связи человека и сил природы служит мешочек родной земли, который обычно носится на груди. В случае его потери персонаж обязан искупить свою вину перед Матерью, принеся зарок. Условие должен выбрать для персонажа сам игрок по согласованию с ведущим. В момент объявления своего зарока персонаж должен совершить древний жест единения с хтоническими силами природы: съесть щепоть земли.

Примеры зароков приведены ниже, но игрок волен придумать любой зарок для своего персонажа. Срок исполнения составляет 1d8 дней. Если герой нарушает данное им обязательство, то он обязан взять новый на срок 2d8 дней, если он снова его нарушит — ещё новый на 3d8 дней и т. д. За время, пока герой исполняет обязательство, он не может пользоваться *зелёными чертами*. Когда зарок выполнен, персонаж может заново набрать земли в любом месте и поместить её в новый мешочек, сила его *наговоров* вернётся к нему.

Примеры зароков:

- не отказывать никому ни в одной просьбе;
- не говорить;
- пользоваться только техникой, созданной до начала XIX века;
- не лгать;
- не прибегать к лечению;
- не пить алкоголь и не принимать одурманивающих и наркотических веществ;
- не есть;
- не пользоваться огнестрельным оружием;
- не использовать магию и сверхспособности;
- не убивать людей и животных;
- не делать ничего, кроме как молиться и изредка говорить. В том числе нельзя передвигаться дальше 1 км от места, где был взят зарок.

Сила Земли-Матушки

Требования: *Зелёное Движение, новичок*

Персонаж взывает к Земле-Матушке, чтобы она влила в него свою силу и укрепила его тело и дух. Если персонаж тратит *зелёную фишку* для осуществления проверки на прочность, он гарантированно получает один *успех* дополнительно к тем *успехам*, которые он может получить при проверке *выносливости*.

Все свои

Требования: *Зелёное Движение, закалённый, сила Земли-Матушки*

Потратив зелёную фишку, персонаж встречает своего случайного знакомого, который может как-то помочь ему в его приключениях.

Знакомый относится к нему дружелюбно. Второй вариант использования — назначить таким знакомым одного из персонажей ведущего, встреченного персонажем игрока.

Железные кости

Требования: *Зелёное Движение, закалённый, сила Земли-Матушки*

Если персонаж тратит *зелёную фишку* для осуществления *проверки на прочность*, он полностью избегает всех *ранений* от *атаки*, которая нанесла ему эти ранения.

Звериное чутьё

Требования: *Зелёное Движение, закалённый, сила Земли-Матушки*

Перемещаясь по дикой местности, персонаж может потратить *зелёную фишку*, чтобы автоматически проходить следующие проверки в*ыносливости* и в*ыживания*: голод, жажда, холод, жара, ориентация на местности. Длительность действия эффекта определяется ведущим, но, как правило, равно времени, которое нужно, чтобы пересечь дикую местность и попасть к пункту назначения. Если у местности есть дух-хозяин, автоматически проверки не проходят, но к ним даётся преимущество +4.

Подмога Земли-Матушки

Требования: *Зелёное Движение, закалённый, сила Земли-Матушки*

Мать-Сыра Земля слышит, что её дитя попало в беду, и, за трату *зелёной фишки*, направляет подмогу в виде вмешательства природной стихии. Например, в здание, где находится персонаж, может внезапно ударить молния и вызвать пожар, или же начнётся наводнение. Стихия может и повредить персонажу, но в целом работает в его пользу.

Громовой удар

Требования: *Зелёное Движение, ветеран, сила Земли-Матушки*

Если персонаж получает больше одного *подъёма* при *атаке*, он может потратить *зелёную фишку* и прибавить к повреждениям d6 за каждый подъём, а не за один, как обычно.

Каменные кости

Требования: *Зелёное Движение, ветеран, сила Земли-Матушки*

Персонажу не наносятся *ранения* до следующей его инициативы, однако он может оказаться в состоянии *шока*. *Черта* может использоваться в любой момент раунда даже не в *инициативу* персонажа.

Вторая жизнь

Требования: *Зелёное Движение, герой, сила Земли-Матушки*

Потратив *зелёную фишку* в бою, персонаж мгновенно вылечивает все *ранения*, нанесённые ему в этом бою, выходит из *шока* и может действовать в своём раунде. Способность не может применяться вне боя или дважды в одном и том же бою. Персонаж может применять эту способность даже если он находится при смерти.

Черные черты (уловка)

Чтобы активировать сверхспособности, даваемые *чёрными чертами*, персонаж обращается к своему собственному Пламени, страстно желая, чтобы ему повезло. Его огненная воля способна изменить реальность, направив развитие событий в нужную сторону.

Для концентрации на своём Пламени Чёрные используют важный для себя предмет — талисман, который может показаться бесполезным посторонним: монету, карту, кольцо, патрон. Если этот предмет будет утерян, персонаж буквально потеряет частичку себя, и его связь с Пламенем временно порвётся. Потеря предмета грозит неприятностями: лишённый сверхъестественной удачи персонаж становится игрушкой в руках судьбы.

Игрок, чей персонаж потерял свой талисман, достаёт из колоды карту. В зависимости от того, что за карта выпала, будет определён характер того удара судьбы, который обрушится на персонажа.

Карта/Событие

2. Всё валится из рук. -1 ступень ловкости на 1d4 недель.
3. Голова не варит. -1 ступень смекалки на 1d4 недель.
4. Упадок сил. -1 ступень силы на 1d4 недель.
5. Необычайная слабость. -1 ступень стойкости на 1d4 недель.
6. Несчастная дорога. В следующем же путешествии персонажа ждут неприятности
7. Ссора. Возникновение конфликта с персонажем ведущего или сопартейцем.
8. Печаль. -1 ступень характера на 1d4 недель.
9. Потеря друга. Потеря контакта с близким персонажу человеком или его смерть.
10. Болезнь. Персонаж сталкивается с носителем болезни (по выбору ведущего) и должен сделать проверку на заболевание.
Валет. Обманщик. Персонажа пытаются крупно надуть в торговле, игре или в жизни.
Дама. Враг: женщина. Неожиданно персонаж попадает в поле зрения женщины, желающей персонажу зла. Если у него есть изъян Враг, то это, скорее всего, она и есть.
Король. Враг: мужчина. Неожиданно персонаж попадает в поле зрения мужчины, желающего персонажу зла. Если у него есть изъян Враг, то это, скорее всего, он и есть.
Туз. Дурные вести. Персонаж получает неприятное известие о чём-то важном для него.
Джокер. Сошло с рук! Персонажу необычайно повезло: на этот раз ему удалось уйти от неумолимого рока.

В приведённой выше таблице указано, какой сюжетный элемент должен быть введён в игру, чтобы усложнить персонажу жизнь (некоторые карты просто дают *штраф* к *характеристикам*).Например, выпадение туза означает получение неприятного известия. Ведущий должен обыграть это событие, привязав его к сюжетной линии приключения. Главное помнить, что событие должно действительно плохо повлиять на судьбу героя. Событие должно произойти в течение 1d4 недель.

Игрок достаёт карту в открытую, поэтому он может примерно представить, что может произойти. Персонаж также осведомлён о том, что за судьба его ожидает.

Когда событие свершится или истечёт срок штрафа к параметру, персонаж чудесным образом найдёт свой талисман. Постарайтесь придумать для этого логичное объяснение, в крайнем случае, скажите, что предмет внезапно нашёлся в каком-то из потайных карманов. Сила *уловок* снова возвращается к персонажу.

Дьявольское везение

Требования: *Чёрное Движение, новичок*

Силы хаоса и удачи наделяют персонажа особенным везением. Если персонаж тратит *чёрную фишку* для того, чтобы заново бросить игральные кости при проверке *параметров*, он повышает *кость* проверяемого *параметра* на одну категорию.

Врёшь не возьмёшь!

Требования: *Чёрное Движение, закалённый, дьявольское везение*

Потратив *чёрную фишку*, персонаж может покинуть бой, не получая *свободных атак* от противников, или просто исчезнуть из опасного места. Он скрывается из вида своих противников, но они могут начать погоню. Если за персонажем погоня, он может потратить *чёрную фишку*, чтобы полностью уйти от неё, оказавшись в безопасном месте (на выбор ведущего). *Черта* не может использоваться, если персонаж основательно связан или иным образом обездвижен.

Как рыба в воде

Требования: *Чёрное Движение, закалённый, дьявольское везение.*

Персонаж может потратить *чёрную фишку*, чтобы автоматически проходить проверки *Уличного чутья*, связанные с возможным нарушением законов и поиском товаров на *чёрном рынке* (см. стр. 75). Длительность действия эффекта определяется ведущим, но, как правило, равно времени, которое нужно, чтобы полностью решить какой-то вопрос в данном населённом пункте.

Мы подошли из-за угла

Требования: *Чёрное Движение, закалённый, дьявольское везение.*

Если персонаж застаёт противников *врасплох*, он может потратить *чёрную фишку*, в таком случае считается, что жертвы неожиданной атаки провалили проверку *Внимания* и, соответственно, не получают карт действия до следующего раунда.

Умри ты сегодня, а я завтра!

Требования: *Чёрное Движение, закалённый, дьявольское везение*

При успешной *атаке* против персонажа, но до того, как была осуществлена проверка *урона*, можно потратить *чёрную фишку*, чтобы перенаправить *атаку* на стоящего рядом персонажа. Это может быть как противник, так и союзник. Если атака производилась из огнестрельного оружия, то перенаправить её можно в персонажа в пределах 3-х клеток. Атаку в ближнем бою можно перенаправить только в персонажа в соседней клетке (или на коня персонажа, если он бьётся верхом). Только если в пределах этого радиуса нет персонажей, оппонент просто промахивается или урон наносится неодушевлённому предмету.

Дуракам везёт

Требования: *Чёрное Движение, ветеран, дьявольское везение*

Если персонаж должен осуществить проверку *навыка* (за исключением *стрельбы, драки* и *метания*), в том числе того, в котором у него нет пунктов, он может не бросать игральную кость, а потратить *чёрную фишку*, чтобы получить автоматический *успех* при этой проверке. За каждую дополнительно потраченную *чёрную фишку* он получает один *подъём*.

Карта бита!

Требования: *Чёрное Движение, ветеран, дьявольское везение*

Потратив *чёрную фишку*, персонаж, если ещё не ходил в текущем раунде, может прервать действие другого персонажа, как будто бы у него *джокер*. *Черту* можно применить только один раз за раунд. Чтобы прервать действие персонажа, который получил *джокера*, нужно потратить две *чёрные фишки*.

Сам чёрт не брат

Требования: *Чёрное Движение, герой, дьявольское везение*

За трату *чёрной фишки дикий кубик* персонажа становится d10 (а не d6) до конца сцены или боя.

Завершение создания персонажа

Герой начинает игру, имея при себе одежду, соответствующую его происхождению или логично вытекающую из его истории, а также валюту на 250 золотых рублей. Эти деньги он может потратить на закупку экипировки (остаток выдаётся на руки), а может оставить в виде свободной валюты на руках. Во втором случае, только половину он может получить золотом, а оставшуюся часть – валютой любых гособразований Красной Земли. Правила по деньгам и снаряжению описаны в главе «Выживание на Красной Земле»

Чувство долга

— Откомандовался ты, офицерик, отмахался сабелькой! — Пряча за пазуху дымящийся наган, огромный ражий детина шагнул было к поверженному белогвардейцу, но наткнулся на мрачный взгляд атамана. — Что?

— То! — главарь подошёл поближе. Помимо десятка «золотопогонников» на траве остывали тела трёх «ватажников». Двоих из них зарубил, собственно, свежеподстреленный поручик. — Ну-ка, что тут у нас?.. А сабелька-то добрая! — он вырвал эфес из остывающей руки убитого и осмотрел клинок поподробнее. — И сталь хорошая.. Ха, даже «клюква» на рукояти есть! Беру себе! — заткнув трофей за пояс, атаман обернулся к остальным. — Обыщите эту сволочь, что есть хорошего — забирайте, и идём! Наших только заройте — но неглубоко. Ежели они потом повылазят — во местным потеха будет! Нам к завтрашнему вечеру ло Екатеринослава добраться надо, так что пошевеливайтесь!...

* * *

Я.. жив?

Такого не может быть!.. Засада, нападение разбойников, рубка, выстрел и миг невыносимой боли в груди — ведь всё это было.. Но я же мыслю, а значит, если верить старине Декарту — существую? Или так и выглядит то самое сакраментальное «посмертие»?..

Но что это? Крылатый силуэт в античных доспехах, сияющий ослепительным серебряным светом — это ангел? Пришёл за мной?! Я — праведник?!!

Что говоришь ты мне, посланник небес? Что мы храбро сражались, беспрекословно выполняя приказы, что пали геройски, пытаясь как можно скорее доставить донесение, но козни предателя завели нас в засаду? Что я был убит подло, выстрелом в спину? Да, это правда. Но неправда то, что я исполнил свой долг до конца, и заслужил вечное блаженство! Неправда! Ведь долг остался не выполнен, «вольные атаманы» Дикого Поля собираются напасть на город — а ведь там и не знают!.. О, если бы я мог вернуться и всё исправить!.. Но — нет. Я — убит, и теперь бандиты сожгут и разграбят город! Слишком дорого обойдётся моя смерть Новороссии. Я не достоин рая, я и там буду терзаться мукой невыполненного до конца Долга. Отправь меня в ад..

Но.. что? Ты улыбаешься? Ты говоришь, что я могу всё исправить, ты вернешь меня на землю?! Господи!!! Это.. Это.. Господи, благодарю тебя! Да святится имя Твоё...

* * *

.. Грея бока у ночного костра, атаман потянул из фляги душистого деревенского самогону. Всё складывалось как нельзя лучше — его ватага не только перебила патруль, но и разжилась кое-какой амуницией, лошадьми и иными трофеями. А завтра они прибудут к Екатеринодару, там уже будут остальные — и начнётся!.. Он потянулся за трофейной саблей, дабы ещё раз полюбоваться на неё — но в тот же миг кто-то, зайдя сзади, вырвал её из-за атаманского пояса! Развернувшись, он уже приготовился покарать наглеца.. но увидел перед собой лишь давнишнего офицерика. На кителе вокруг сквозной раны темнело пятно засохшей крови, глаза сияли лазурным огнём, а бледная рука сжимала эфес «трофейной» сабли, теперь вернувшейся к владельцу.

Атаман заорал. Закричали и его подручные. Но крики закончились быстро — поручик спешил в Екатеринослав...

Глава 3

Выживание на красной земле

Правила этого раздела нужны для того, чтобы полнее отразить реалии Красной Земли. Каждый ведущий должен сам решить, использовать ли их в своей игре, или же ограничиться стандартными правилами «Дневника авантюриста».

Когда персонаж производит любое значимое действие в гособразовании (покупка или продажа на значительную сумму, посещение определённых мест, раскрытие тех или иных фактов, просто нахождение в каком-то месте в какое-то время — всё перечислить невозможно, оставьте это на усмотрение ведущего), игрок должен осуществить проверку *уличного чутья* или *классического образования* (последнее включает в себя знание старых юридических норм). *Успех* будет означать, что персонаж сумел провести своё дело так, чтобы не нарушить ни один из законов того гособразования, где он находится. *Провал* означает, что он что-то не учёл, и при случае его могут заставить отвечать за свои действия. *Критический провал* означает, что на незаконные действия персонажа донесли куда следует, и за ним уже выехали. Теперь он в розыске.

ВЗЯТКИ

Взяточничество – старая русская традиция, перенятая ещё у Византии. Фактически во всех гособразованиях процветает коррупция. Где-то, как в «царстве атамана Семёнова» или в Республике М.Р.А.К. она выше, где-то, как в Государстве Российском, или в Советской России – ниже, но ни в одном из осколков бывшей Империи она не изжита до конца.

Если персонаж договаривается с чиновником о какой-либо услуге, используются правила *социального конфликта* по правилам «Дневника авантюриста 2», с некоторыми особенностями.

В самом начале устанавливается номинал взятки, зависящий от важности просьбы — это будет цена одного жетона, который нужно сразу же выложить на стол. Затем проситель и собеседник осуществляют проверки убеждения в течение трёх раундов, каждый раз приводя свои аргументы. Модификаторы к этим проверкам назначаются в зависимости от статуса собеседника, личности просителя и сложности выполнения просьбы для собеседника.

Для каждого раунда проверок ситуационные модификаторы определяются отдельно. Например, в первый раунд чиновник может напирать на то, что за выполнение просьбы персонажа его арестуют (+2, т. к. это реальная и объяснимая опасность), а во второй — чтобы этого избежать, придётся поделиться со следователем (никаких модификаторов, это вполне обыденно). У просителя тоже есть аргументы, например, его работа в органах или знакомства в высшем свете.

За каждый успех оппонента положите ещё один жетон, увеличив сумму необходимой взятки на величину её номинала, а за каждый успех просителя — уберите один жетон. Если просителю очень повезёт, и он уберёт все жетоны со стола, это будет значить, что собеседник согласился исполнить просьбу бесплатно. По завершении переговоров умножьте количество жетонов взяточника на столе на номинал взятки. Это и есть та сумма, за которую собеседник готов выполнить просьбу. Если персонаж не готов платить, он может идти на все четыре стороны. Впрочем, если торг шёл красиво, но кубы легли не в пользу игрока, ведущий вправе недостающую часть суммы у просителя заменить на равнозначную услугу.

ДОКУМЕНТЫ

У персонажа, с согласия ведущего и исходя из логики игрового мира могут быть определённые документы уже на старте игры – например, офицер Государства Российского, чьи приключения будут происходить только на территории данного гособразования, не может не иметь офицерского патента, приписного свидетельства и прочих необходимых бумаг. Однако у персонажа-пролетария или крестьянина в том же гособразовании может не быть даже паспорта, несмотря на то, что он омич в третьем поколении. А в РССР наоборот – заводской рабочий с большей вероятностью начнёт игру минимум с паспортом и пропуском на родной завод, тогда, когда «бывший» - дворянин или предприниматель – останется без документов, ибо имперские бумаги здесь недействительны, а советские надо ещё заслужить.

Если же на начало игры у персонажа нет документов, ему их надо ка-то получить, чтобы внезапно не оказаться в крайне неприятной ситуации при встрече с первым же блюстителем закона.

Документы можно получить тремя путями: официально выхлопотать в соответствующих органах гособразований (но для этого надо доказать, что являешься его гражданином и имеешь на то полное право), купить у кого надо, или же сделать самому, т. е. элементарно подделать.

Официальное получение документов — это обычно очень сложный и затратный по времени процесс. Нужно пройти все круги бюрократического ада и доказать чиновникам, что имеешь право на эти документы. Конечно, в самопровозглашённых гособразованиях наподобие Махновщины сделать это проще — нужно «всего лишь» объяснить нужным людям, что ты свой. Но это скорее исключение. И во всех случаях взятка поможет добиться цели быстрее. Примеры модификаторов, повышающих шанс персонажа получить вожделенный документ: давно проживает в данном гособразовании, важен для данного гособразования, подходящее происхождение (например, для Совроссии — пролетарий, для Казачьих Войск — казак), наличие имущества в данном гособразовании (только если в нём существует частная собственность). Против него может сыграть неподходящее происхождение (дворянин в социалистических гособразованиях) и, конечно, факт нарушения законов данного гособразования или его союзников.

Описать все возможные процедуры для каждого гособразования практически невозможно, это остаётся на усмотрение ведущего. Общие правила таковы: персонаж должен обратиться в соответствующие органы гособразования, далее используется правила взятки. Когда «взнос» уплачен, начинается процедура оформления. Бумажная волокита займёт срок от 1d6 дней для совсем небольших, слабо организованных гособразований (как самопровозглашённые партизанские республики, земли вольных атаманов Дикого Поля) до 1d6 месяцев (в крупных бюрократизированных странах, как Советская Россия или Новороссия). В большинстве гособразований, находящихся где-то посередине между этими полюсами, срок составит 1d6 недель.

Если пойти прямым путём не получилось или просто нет желания, всегда есть возможность приобрести поддельные документы за деньги. Чтобы выяснить, кто может выправить бумаги в городе, куда забросило героев, воспользуйтесь правилами по чёрном рынку. Документы считаются редким товаром (-2), за распространение которых грозит серьёзное наказание (модификатор в социальном конфликте от -2 до -4). Если узнать удалось, то купить не составит труда — обратитесь к таблице цен на снаряжение. Но есть один нюанс: такие документы могут вызвать подозрение у представителей власти. Выявление поддельных документов требует от персонажа ведущего проверки анализа текста, при успехе он распознает обман. В зависимости от качества подделки (от этого и зависит цена) к проверке назначается модификатор от 0 до -4 (для липы изготовленной в официальном паспортном столе посредством махинаций с данными).

От крайней безысходности можно сделать документы самому. Всё, что требуется — это бумага, чернила, немного художественного мастерства и удачи. По окончании работы осуществляется проверка а*нализа текста* (со штрафом от -2 и более в зависимости от сложности бланка документа). *Успех* означает, что в руках у персонажа оказывается поддельный документ самого низкого качества. *Подъём* повышает качество документов на одну ступень, но не более. При проверке документов его, скорее всего, легко распознают.

Вышеописанные правила в основном касаются удостоверений личности. Но точно так же можно получить и любой другой документ. Исключение составляют только документы, наделяющие особыми полномочиями: мандаты и им подобными. Они либо выдаются правительствами гособразований конкретным людям, либо их также можно подделать самому (для этого осуществляется проверка анализа текста со штрафом -6). Сложность получения компенсируется огромными полномочиями, которыми наделяется обладатель мандата: от возможности реквизировать ценности и оружие до права арестовывать и расстреливать на месте.

НАГРАДЫ

Существовавшая в русской армии система наград рухнула вместе с Империей, однако каждое из гособразований за годы Гражданской войны выработало собственную систему поощрения верных бойцов. В контрреволюционных гособразованиях в ходу прежние, ещё царские ордена, у большевиков — только Орден Красного знамени, а солдатский «георгий» является ценной наградой практически повсюду. Как и прежде, равноценной заменой орденам и медалям служит наградное оружие: как холодное, так и огнестрельное. Широко практикуется награждение ценными вещами: именными часами, портсигарами. Также в это голодное и холодное время обычными являются награды в виде одежды или продуктов, денежных премий, а часто просто в виде благодарности командира перед строем товарищей.

По окончании любого задания, в котором персонаж проявил храбрость и героизм, он может быть представлен к награде своим непосредственным начальником. .

Модификатор	Обстоятельства
+X	Харизма персонажа (отражает отношение непосредственного начальника к персонажу)
+1	непосредственный начальник статусом О-6 выше
-2	непосредственный начальник статусом от Р-3 до Р-6
-2	простое задание
-4	персонаж был недавно награждён (обычно это означает по итогам выполнения последних 1-2 заданий)
+2	сложное задание
+2	персонаж был ранен в ходе выполнения задания

Чтобы узнать, получил ли персонаж награду, бросьте d20 и добавьте или вычтите из результата приведённые ниже модификаторы (модификаторы суммируются). Результат, равный 20 и более, означает, что персонаж получил орден или иную равнозначную награду.

Кроме единовременного преимущества +2 *к проверке на продвижение по службе* (смотри ниже), каждая награда добавляет *+1 к харизме* персонажа для тех, кто уважает эту награду и знает об её существовании.

Опциональным правилом являются преференции, даруемые той или иной наградой (т.н. орденский статут). Этот фактор действует в тех гособразованиях, в которых тот или иной орден имеет статус официальной государственной награды, а также на территориях дружественных государств.

Примеры:

Орден Красного Знамени: + 30 золотых рублей к ежемесячному жалованию, бесплатный проезд в общественном транспорте, право на внеочередное получение жилья;

Орден св. Георгия IV степени (офицерский): потомственное дворянство, право на аудиенцию к правителю, льготный проезд (1/2 цены) по путям сообщения, + 100 золотых рублей к ежемесячному жалованию. Не может быть вручён лицу, не имеющего орденов Св. Анны и Св. Владимира;

Орден св. Анны IV степени: 50 золотых рублей ежегодной пенсии;

Орден св. Владимира IV степени: личное дворянство, 100 золотых рублей ежегодной пенсии.

Золотой нагрудный знак к Георгиевскому оружию

Орден св. Владимира VI степени

Орден св. Анны VI степени

Орден Красного Знамени

Почётное Революционное оружие

Орден св. Георгия VI степени (офицерский)

солдатский Георгиевский крест

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО СЛУЖБЕ

Гражданская война — это время стремительных взлётов карьеры, когда путь от поручика до генерала может занять не десятилетия, как при старом режиме, а считанные годы или даже месяцы. Повышение в звании служит наградой за преданную службу и, как правило, означает увеличение оплаты и более высокий статус. Наряду с этими льготами, однако, приходит и ответственность. Рядовому не нужно беспокоиться ни о ком, кроме себя самого. Капитан получает собственную квартиру и денщика, но отвечает за целый батальон солдат, вооружение и технику, а также за их эффективное использование.

По выполнении полученного от вышестоящего командования задания каждый персонаж с *чертой Военный* или *Спецагент* осуществляют *проверку на продвижение по службе*. Чтобы узнать, взобрался ли персонаж на следующую ступеньку карьерной лестницы, бросьте d20 и добавьте или вычтите из результата броска приведённые ниже *модификаторы* (модификаторы суммируются). Результат, равный 20 и более, означает, что персонаж получил очередное звание (или повышение статуса для *Спецагента*).

Модификатор	Обстоятельства
-2	обычное задание
+2	сложное задание
-2	персонаж статусом О-5 и выше
+1	персонаж статусом Р-1 или Р-2
+2	персонаж награждён по итогам выполнения задания
+2	персонаж проявил особый героизм или находчивость в ходе выполнения задания

ТОРГ

Все цены на экипировку указаны в золотых рублях (ЗР). Если персонаж платит золотом, то всё довольно просто: он должен потратить столько золотых рублей, какова цена предмета. Самое интересное начинается, когда персонаж платит бумажными деньгами. Здесь не обойтись без хитрого торга.

Если персонаж хочет приобрести что-то за бумажные деньги, необходимо определить курс той валюты, которой он собирается платить, затем начинается торг, оный описывается правилами *социального конфликта* с некоторыми нюансами.

Покупатель и продавец осуществляют проверки навыка убеждения в течение трёх раундов, каждый раз приводя свои аргументы: покупатель в пользу того, что цена лота должна быть выше номинальной, второй — что не должна от неё отличаться, а то и вовсе быть ниже. Обычно обсуждается качество товара, но в ход идут и любые другие резоны вплоть до угрозы пристрелить строптивого торговца и взять товар силой.

Очень важна и стоимость самой валюты. Существует очень много факторов, влияющих на неё: например, величина гособразования, печатающего валюту; стабильность его экономики; хождение его валюты в данном регионе; дипломатические отношения с ним. Для каждого раунда проверок ситуационные модификаторы должны быть отдельные. За каждый успех продавца положите на стол жетон, за каждый успех покупателя — уберите, однако на столе не может остаться меньше одного жетона — бесплатно товар никто не отдаст. Торг заканчивается по истечении заданного количества раундов (обычно трёх) или же когда аргументы одной из сторон исчерпаны. Количество жетонов, оставшихся на столе, показывает, во сколько раз получившаяся цена будет выше номинальной. И хотя на Красной Земле нет ничего задаром, но ведущему никто не запрещает, если персонажи вели интересный и красноречивый торг (без применения бросков кубов), предложить игроку часть денег за товар заплатить продавцу услугой, или обещанием.

Курсы валют по отношению к золотому рублю:

- Совзнак, рубль ВПР, новороссийский рубль: 1/10 (1 золотой равен 10 рублям ВПР/ совзнакам/ новороссийским рублям).

- Уральский рубль, "керенка", северо-российский рубль ("моржовка"), китайский юань, японская иена: 1/100.

- новгородский рубль, одесский рубль, донской рубль, сибирский рубль, иркутский рубль, финская марка, эстонская крона: 1/1000

Британский фунт стерлингов: 5/1 (1 фунт = 5 золотых рублей).

Доллар САСШ: 2/1 (1 доллар = 2 золотых рубля)

Немецкая марка: 1/2 (1 золотой рубль = 2 марки).

Помимо золотого рубля универсальной валютой в гособразованиях Красной Земли являются пистолетные патроны – их всегда можно обменять по номиналу, используя в качестве «мелочи», но при их покупке действуют обычные правила. Также в ходу серебряные копейки царских времён. Медная же мелочь даже не рассматривается как денежное средство никем и нигде.

Также на Красной Земле распространён натуральный обмен — бартер. При обмене одной вещи на другую цена более дорогой вещи делится на 10, и её владельцу даётся 10 жетонов — каждый в 1/10 цены более дорогого предмета. Владельцу более дешёвого предмета даётся столько жетонов, сколько стоит его предмет относительно более дорогого. Затем проводится *социальный конфликт*, в котором сторона, чей предмет стоит меньше, пытается убедить другую в том, что обмен равноценен. Каждый *успех*, накопленный участниками, даёт им один жетон. Переговоры длятся заданное количество раундов (обычно три). Если за это время количество жетонов у участников обмена не сравнялось, тот, у кого оказалось меньше жетонов, должен доплатить по 1/10 цены более дорогого предмета за каждый жетон разницы или же предложить предмет на эту сумму.

Совзнак

Рубль Верховного Правительства России

Новороссийский рубль

Уральский рубль

Архангельская «моржовка»

Гривна УНР

Иркутский рубль

«Керенка»

Оккупационная марка

Махновский рубль

Карбованец

Японская иена

Туркестанский рубль

Семёновский рубль

Донской рубль

Немецкая марка

Доллар С.А.С.Ш.

Фунт стерлингов

Золотой рубль

Сбыт товара

Бывает так, что персонажу по тем или иным причинам нужно продать какую-то часть снаряжения - к примеру, трофейное оружие или даже колдовские реликвии и новонаучные предметы, снятые с тел убитых врагов. Для этого ему, для начала, предстоит найти покупателя (если данный товар является редким или запрещённым - поиск покупателя осуществляется по правилам чёрного рынка, описанным ниже) посредством успешной проверки *уличного чутья*. После того, как покупатель найден, персонаж может продать ему ненужный товар, но не за полную стоимость, а лишь за половину (ибо, по мнению продавца, товар бывший в употреблении, ненадёжный, без документов и т.п.).

Однако если персонаж желает получить за продаваемый товар полную стоимость, он может попытаться убедить продавца раскошелиться, пройдя проверку *убеждения* против его *характера*. *Успех* данной проверки означает, что покупатель даст за товар полную его стоимость в местной валюте, а при *подъёме* полная стоимость товара будет выплачена золотыми рублями или иной конвертируемой валютой (долларами С.А.С.Ш., серебряными рейхсмарками или иными деньгами, имеющими хождение на территории данного гособразования.

Чёрный рынок

Чтобы купить или продать любой предмет на чёрном рынке, персонаж должен осуществить проверку *уличного чутья*. *Успех* означает, что персонажу удалось узнать, где его можно достать или кому продать. Каждый *подъём* даст ему +2 к последующей проверке торга при сделке. *Провал* означает, что персонажу пока не удалось найти, где продаётся нужный предмет, но он может повторить попытку на следующий день. Выпавшая на игральной кости единица при проверке *уличного чутья*, независимо от результата на *диком кубике*, означает, что товара в населённом пункте персонаж не нашёл — даже если он там есть, ему его не продадут, можно не пытаться. Если же случился *критический провал*, то местные посчитают персонажа слишком подозрительным. Предложите игроку на d6 выбрать чёт/нечет, если игроку подфартило и он угадал с броском, то местные сведут персонажа с нужным человеком, но торг будет происходить с осложнением (стартовый модификатор персонажа -4 без учёта прочих модификаторов). Иначе — местные просто сдадут такого приметного гостя кому надо (не обязательно органам правопорядка), и при любом раскладе не сведут персонажа с нужным человеком.

Проверка *уличного чутья* модифицируется в зависимости от редкости товара, величины населённого пункта (в маленьких городках сильнее не только дефицит, но и недоверие к чужакам) и прочих определяемых ведущим факторов, например, запрета на распространение этого товара в данном гособразовании (оружие не для членов партии большевиков в Совроссии) или наоборот его вседоступности (то же оружие, но в Гуляй-Поле). Редкость оружия обозначена в таблице товаров и цен.

Если товар ищут сразу несколько персонажей (все персонажи игровой группы), то проверка осуществляется не каждым в отдельности, а кем-то одним, но остальные могут ему помогать (т. е. *совместная проверка*). Если игроки хотят побыстрее избавиться от всего скарба, ведущий может разрешить им осуществить одну проверку на поиск покупателя для всех предметов сразу, но модификатор на проверку будет как у самого редкого из них.

Также именно на чёрном рынке можно купить товары, запрещённые в тех или иных образованиях по политическим или иным причинам (н. наркотики в Советской России, грампластинки Егория Летнего в Новороссии и т.п.). Цена запрещённого товара будет выше номинала раза в два или в три.

Величина населённого пункта	Модификатор
Хутор	-4
Деревня	-2
Город	0
Столица гособразования (Москва, Севастополь, Омск)	+2
Центр нелегальной торговли и контрабанды (Одесса, Владивосток, Кронштадт)	+4

Редкость товара	Модификатор
Уникальный (зачарованные предметы, новонаучные изделия)	-4
Редкий (предметы высокого качества, колдовские зелья)	-2
Обычный (предметы хорошего качества)	0
Доступный (предметы нормального качества, фураж и еда высокого качества)	+2
Вседоступный (предметы низкого качества, фураж и еда до хорошего качества)	+4

Красная Земля занимает огромную территорию — более шестой части суши земного шара. Даже до Революции и Перелома передвижение по ней было далеко непростым занятием, а с падением власти и повсеместным наступлением хаоса оно стало ещё сложнее.

Главный транспорт, которым могут воспользоваться обитатели Красной Земли помимо собственных ног, — это конь. Типы коней и цены на них описаны ниже в данной главе. Но не так-то просто путешествовать верхом: персонаж, проведший в седле неделю, должен осуществить проверку в*ерховой езды* со *штрафом -2* или стать *утомлённым*. Если у персонажа нет навыка в*ерховой езды*, то проверку надо осуществлять каждый день.

На повозке или верхом путешествуют практически все. Техника распространена гораздо реже. Где-то актуальнее всего передвигаться по водным артериям. Но самый быстрый и надёжный транспорт — это железная дорога. Сеть железных дорог позволяет перемещаться на большие расстояние, вокруг них строится политика целых гособразований. Контроль над ключевыми ветками является вопросом жизни и смерти для них. Главной транспортной артерией Красной Земли является знаменитый Транссиб.

ДАЛЁКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Большая часть территории Красной Земли — это труднопроходимая местность. Дорог не так много, как хотелось бы, и движение по ним порой опасно. Пеший суточный переход по дороге составляет обычно не более 40 км, если двигаться около 8 часов в сутки. Всадники, не обременённые обозом, способны покрывать за сутки вдвое большие расстояния. Скорость и дальность движения автомобиля определяются качеством дорог, выносливостью водителя и пассажиров, и, что самое главное, наличием топлива.

Повозки, лошади и особенно техника не всегда могут пройти через некоторые труднодоступные уголки, например, по топям или горным перевалам. В этом случае ведущий должен решить, может ли средство передвижения вообще двигаться в этой местности на дальние расстояния или же его придётся бросить и двигаться дальше пешком.

Отдельное замечание касается танков. Стальные махины начала двадцатых годов прошлого века мало напоминали свои современные аналоги — они были ненадёжны и часто ломались. Для дальнего передвижения они вообще не были предназначены: их перевозили по железной дороге. Так что лихо проехаться на танке тех лет по всей Красной Земле не удастся.

В некоторых регионах Красной Земли налажено и авиасообщение. Например, из Киева, Вильно и Риги в Берлин периодически летают грузопассажирские цеппелины, в Уральской Народной Республике авиасообщение имеется между всеми городами, не занятыми сепаратистами Идель-Урал, да и из Омска в мае 1922 года должны начаться регулярные рейсы дирижаблей в Севастополь и Владивосток. Но билет на пассажирский дирижабль будет стоить очень дорого – от 50 до 500 золотых рублей в зависимости от гособразования и класса, потому такое средство едва ли будет доступно персонажам на начальных этапах игры.

Потому лучшим, по соотношению цены и качества, способом перемещения является железная дорога. Значительная часть дорог разрушена, но те, которые остались, продолжают функционировать. Средняя маршрутная скорость движения пассажирского поезда с учётом многочисленных остановок и периодических задержек (чтобы дать дорогу правительственным и военным эшелонам) составляет от 5 до 20 км/ч в зависимости от гособразований и наличия в регионе боевых действий. Естественно, что спецпоезда движутся быстрее, преодолевая 500 км/сутки и даже более.

Примерное время прибытия ведущий может рассчитать исходя из средней скорости поезда и расстояния между пунктами прибытия и отправления. Так, расстояние от Москвы до Екатеринбурга составляет 1750 километров, значит поезд преодолеет это расстояние примерно за неделю пути – с учётом остановок на станциях, заправкой углём и водой и т.п. А 1440 километров пути от Омска до Красноярска будут пройдены поездом за четыре дня. Такая разница во времени пути происходит из-за того, что в первом случае поезду придётся миновать границу сначала с ИВТР, а потом ещё и с УрНР, что чревато дополнительными задержками на таможне, тогда, когда Омск и Красноярск находятся в пределах одного гособразования, и никаких внешних препятствий для передвижения на данном участки пути нет.

Сев на поезд, гражданин рассчитывает через условное количество дней попасть в пункт назначения. На Красной Земле быть в этом уверенным совершенно не стоит. Скорее всего, за время пути что-нибудь произойдёт. Как только поезд, на который сели герои, отправляется, ведущий бросает 1d8. Именно через столько дней пути с составом может что-то случиться. Чтобы определить это, ведущий бросает 2d6 и сверяет результат с таблицей ниже. Если на броске 1d8 выпало больше дней, чем персонажам осталось ехать до пункта назначения (из расчёта сто километров в день), то событие не происходит.

Результат	Событие
2	Поезд пустили под откос партизаны! См. правила крушения поездов
3 - 4	Поезд остановлен вооружённой бандой. 50 конных бандитов с главарём.
5 - 6	В поезд проникла шайка грабителей, в вагоне находится 2d6 бандитов с главарём
7	Ничего не происходит, движение в обычном режиме
8 - 9	Движение перекрыто на 1d6 дней из-за прохода военных эшелонов
10 - 11	Поезд остановлен, локомотив отцеплен и передан местными властями другому составу. Задержка на неопределённый срок.
12	Встреча со сверхъестественными силами.

Правительства гособразований уделяют огромное внимание поддержанию качества дорог — им это важно для переброски войск и грузов. А вот обычному путешественнику проехать из одного гособразование в другое будет не так просто. Враждующие гособразования просто перекрывают дороги и пропускают поезда из-за границы только в исключительных случаях. Особенно надёжно защищаются границы между красными и белыми гособразованиями: никому не придёт в голову сама возможность пропустить поезд из Воронежа в Новочеркасск. Да и не сядет в него никто.

Но, конечно, возможность обойти запреты есть всегда. Например, из Советской России на территорию Российского Государства можно сравнительно легко попасть следующим образом: сделать пересадку в Ижевске (ижевцы охотно принимают мирных жителей из Советской России), оттуда доехать до Екатеринбурга (ведь между ижевцами и Уральской Народной Республикой заключён союз), а из Екатеринбурга — после приграничных застав и обысков — до Омска (в 1921-ом году между уральцами и колчаковцами заключено перемирие). Так что всё возможно, достаточно знать политическую обстановку. Если игроки хотят воспользоваться таким хитрым способом составить маршрут путешествия, то нужно пройти проверку *классического образования* (*штраф -2*). При наличии специализации в географии штраф можно нивелировать.

Насколько сложно достать билет на поезд, зависит от гособразования. Например, несмотря на то, что больше всего железных дорог и поездов в Советской России, билеты там не продаются открыто — они выдаются через партийные органы. Ваш ведущий укажет цену билета, ориентируясь на карту Красной Земли, приведённую в данной книге.

ПУТЕШЕСТВИЯ ПО ВОДНЫМ АРТЕРИЯМ

Судоходство на Красной Земле развито не так хорошо, как железнодорожное сообщение, но тем не менее достаточно распространено – по крайней мере в гособразованиях, имеющих на своих территориях большие судоходные реки или выходы к морю. Там вполне могут ходить пассажирские или грузопассажирские пароходы, на которых можно, как и на поезде, прибыть к определённому сроку в пункт назначения. Конечно, здесь есть свои нюансы – с одной стороны, река, а тем более море – не рельсы, и теракт там устроить сложнее, да и задержки из-за прохода военных конвоев не будет. С другой – на воде имеются свои опасности и проблемы.

Как и в случае с железнодорожным путешествием, ведущий бросает 1d8 для определения дня, когда с судном, на котором путешествуют герои, случится определённое событие, обозначаемое результатом, выпавшим на 2d6, бросаемыми ведущим:

Результат	Событие
2	Корабль напоролся на мину! Кораблекрушение, см. стр. 120 ДА
3 - 4	Нападение пиратов, тип пиратского судна ведущий выбирает в соответствии ситуацией (малый военный корабль, несколько паровых катеров и т.п.)
5 - 6	На судно проникла шайка грабителей - 2d6 бандитов с главарём
7 - 8	Ничего не происходит, движение в обычном режиме
9 - 10	На море шторм (ведущий бросает d4 на силу шторма), на реках и озёрах ничего не происходит, движение в обычном режиме
11 - 12	Встреча со сверхъестественными силами.

ШТОРМ

Одна из главных опасностей, подстерегающая моряков всех времён и народов в открытом море. Единственный способ избежать опасности – укрыться в защищённой гавани или же (в случае субмарин) – уйти под воду на глубину более 20 м. Для упрощения игры, рекомендуется определять штормовую силу броском кубика d4 со следующими значениями:

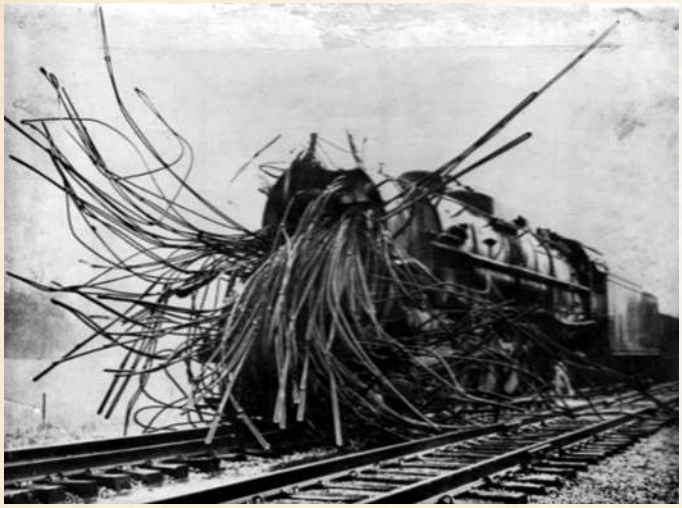
1. – Ураган! Огромные, до 20 м. волны, шквальный ветер более 33 м/с, исключительно плохая видимость. Большие корабли (эсминцы, линкоры, танкеры, океанские лайнеры) получают 2d6 повреждений за каждый час шторма, если не сумеют покинуть зону бури или укрыться в защищённой гавани. Малые и средние суда автоматически терпят кораблекрушение.

2. – Сильный шторм. Высота волн до 7 ветров, сильный ветер, способный разрушить мачты и деревянные палубные надстройки. Большие корабли получают 1d6 повреждений за каждый час шторма, средние суда – 2d6 повреждений за каждый час, малые суда терпят крушение автоматически, средние парусные суда (н. рыбацкая шхуна, морская яхта) теряют управление (см. «Дневник Авантюриста 2»).

3. – Шквал. Трёхметровые волны, порывы ветра достигают 15 м/с. Опасен исключительно малым судам (1d6 повреждений за час шторма). Капитаны малых и средних парусных судов должны по окончании шторма

осуществить проверку *судовождения*, *провал* означает, что судно сбилось с курса (см. «Дневник Авантюриста 2»).

Крушение поезда



Пускать под откос поезда — это излюбленная тактика партизан и бандитов по всей Красной Земле. Судьба тех, кто находится в это время в вагонах, полностью в их собственных руках. Если происходит крушение вагона или локомотива, на котором передвигается персонаж, он должен осуществить проверку *ловкости* или получает 2d6 урона и оказывается заваленным. Выбраться из-под груды искорёженного металла не так-то просто, и неумелые движения человека могут только навредить ему. Персонажу даётся пять раундов, чтобы выбраться, или он застревает окончательно и обречён на мучительную смерть. За эти пять раундов он должен получить три успеха или подъём на проверке *силы* или *ловкости* по своему выбору. Наличие специального снаряжения или помощь других может дать положительный модификатор к этим проверкам.

Ориентация на местности

На диких просторах Красной Земли несложно заблудиться. Перемещение на любое расстояние из одного пункта в другой по дикой местности, где нет ориентиров, требует проверки *выживания*, реализуемой по правилам *Вызова судьбе*, т. е. персонажу даётся пять раундов, чтобы набрать три *успеха* или *подъёмы*. Провал означает, что персонаж заблудился и пришёл куда-то совсем не туда. Модификаторы к проверке зависят от типа местности. Открытые пространства не влияют на неё; леса, горы и болота дают штраф от -2 до -4

Трясина

Находясь в болотистой местности, персонаж может угодить в трясину. Область трясины равна *большому шаблону*, и её можно заметить издалека на расстоянии в клетках, равном *смекалке*, что требует успешной проверки *внимания*. Если персонаж не смог или не захотел обойти трясину и входит в её область, он должен осуществлять проверку *ловкости* каждый раунд нахождения на ней, или его начинает засасывать. Обычно утопление происходит очень быстро, менее чем за минуту. Персонажу даётся пять раундов, чтобы выбраться из трясины, или он тонет и погибает. За эти пять раундов он должен получить три *успеха* или *подъёмы* на проверке *силы*. Другие персонажи могут помогать ему, бросая верёвки или протягивая палки, но они рискуют сами угодить в трясину, если войдут в её область. Точно так же обстоит дело с персонажем, попавшим в зыбучие пески.

Горный обвал

В горах и пещерах высока опасность схода лавины, обвала, камнепада, который очень легко вызвать случайным громким звуком, особенно выстрелом. Выпадение единицы на проверке *стрельбы* из огнестрельного оружия или единицы и двойки на броске гранаты, независимо от результата на *диком кубике*, приводит к обвалу. Все персонажи в пределах *большого шаблона* с центром на персонаже, вызвавшем обвал, должны осуществить проверку *ловкости* или получают 3d6 урона и оказываются заваленными.

Выбраться из-под обвала не так-то просто, и неумелые движения человека могут только навредить ему. Персонажу даётся пять раундов, чтобы выбраться, или он застревает окончательно и обречён на мучительную смерть. За эти пять раундов он должен получить три *успеха* или *подъёмы* при проверке *силы* или *ловкости* по своему выбору. Наличие специального снаряжения или помощь других может дать положительный модификатор к этим проверкам. Также эти правила можно применить в случае, если персонажи пытаются покинуть рушащееся здание.

Путешествия на автомобильном или воздушном транспорте, равно как и связанные с ними манёвры, осложнения (н. потеря управление, авария и т.п.) и правила боя производятся согласно правилам «Дневника Авантюриста 2", глава «Транспортные средства», стр. 120-123.

Персонаж-*новичок*, начиная игру, имеет снаряжения на 250 золотых рублей. Эта сумма только кажется значительной: на них предстоит приобрести документы, оружие и приличную одежду. На коня может и не хватить, об автомобиле или мотоцикле и говорить не приходится. Кроме того, проживание в городах тоже может влететь в копеечку – особенно если у персонажа нет там своего жилья.

Не расстраивайтесь — Красная Земля даёт множество возможностей для обогащения. В конце концов, всегда можно сэкономить и приобрести товар качеством похуже, а образ жизни вести как можно более скромный.

Все цены указаны в золотых рублях.

КАЧЕСТВО СНАРЯЖЕНИЯ

Все предметы, которыми может владеть персонаж на Красной Земле, разбиты на несколько обобщённых категорий: походное снаряжение, инструменты, лекарства и т.д. В приведённых ниже описаниях указано, что может в них входить, но конкретный набор предметов ограничен только фантазией игрока и ведущего.

Снаряжение влияет на проверки навыков, давая положительные модификаторы к ним. Например, походное снаряжение даёт преимущество при проверках в*ыносливости*. При отсутствии необходимого снаряжения проверки этих навыков получают ш*траф -2*. Чрезвычайно сложно, к примеру, вскрыть замок без хотя бы фомки. Некоторые предметы (лекарства) расходуются при использовании, другими можно пользоваться постоянно.

Внутри каждого типа снаряжения существует различие по качеству: *низкое, нормальное, хорошее* и *отличное*. Чем выше качество предмета, тем лучше оно работает. Снаряжение самого низкого качества стоит гораздо дешевле обычного предмета, но имеет одну неприятную особенность: если при проверке с его использованием на игральной *кости*, соответствующей навыку, выпадает 1, то такой предмет приходит в негодность. Если у героя к тому же есть *изъян кривые руки*, то в его руках это барахло будет ломаться при выпадении 1 и 2.

Если в описании не указано иного, то любое снаряжение даёт положительный модификатор к соответствующим проверкам.

Такие товары, как кони, документы, вещества, описываются особыми правилами, которые можно найти в соответствующих параграфах этой главы. Вооружение и техника покупаются отдельно и описаны в отдельном разделе. Обычная еда, жильё и другие товары повседневного спроса обобщённо описываются через категорию «Образ жизни», а вот о том, что взять с собой в дикую глушь, придётся позаботиться отдельно — от этого на Красной Земле зависит здоровье и сама жизнь человека.

Качество снаряжения	Бонус к проверкам
Низкое	+0, т.е. позволяет просто проводить проверку без минуса за отсутствие снаряжения, ломается при выпадении 1
Нормальное	+0, т.е. позволяет просто проводить проверку без минуса за отсутствие снаряжения
Хорошее	+1
Отличное	+2

ВЕЩЕСТВА

Если вы как игрок хотите, чтобы ваш герой был подвержен этим порокам или же, как ведущий, хотите ввести в игру таких персонажей, используйте приведённые ниже правила.

Употребление вещества в достаточном для персонажа количестве (одна доза) даёт ему временные положительные модификаторы к некоторым *навыкам* и *характеристикам*, но делает его *утомлённым по истечению действия вещества*. Если он продолжит употреблять вещество (ещё одна доза), то модификаторы увеличатся вдвое, но он станет *истощённым по истечению действия вещества*. Дальнейшее употребление приведёт его в состояние *при смерти,* и даже может привести к летальному исходу. Все преимущества, описанные ниже, уже учитывают штрафы за *усталость*, т.е. обозначенные в описании вещества плюсы к проверкам «перекрывают» минусы за усталость. Таким образом. если в описании действия алкоголя указано +1 к проверкам з*апугивания* и х*арактера* в поединке воли, то это означает, что только к ним будет прибавляться +1, хотя все остальные проверки осуществляются со *штрафом -1* за счёт усталости.

Действие вещества длится 1d6 часов, т.е. через каждые 1d6 часов заканчивается действие одной дозы принятого вещества, и модификатор снижается. При этом эффект усталости сохраняется до тех пор, пока персонаж не получит полноценный отдых.

В обычной жизни от употребления алкоголя и наркотических веществ развивается зависимость. Для целей игры предлагаем считать, что за время приключений она появиться не может. Если персонаж не начал игру с *изъяном* Дурная привычка (крупный), то получить её он может только по решению ведущего, если тот решит, что персонаж слишком увлёкся веществами.

Алкоголь прибавляет уверенности и лишает страха, +1 к проверкам *запугивания* и *характера* в *поединке воли*, +2 к проверкам *страха*. **Цена:** от **0,5** (пиво) до **5** (коньяк, виски, ром).

Морфий вызывает эйфорию, снижает болевой порог, +1 к *стойкости*, +2 к *проверкам на прочность*. **Цена: 20**.

Кокаин ускоряет реакцию и стимулирует мозговую деятельность, +1 к *защите*, +2 к проверкам *внимания* и *анализа текста*. **Цена:10**

Опиум и **гашиш** снимают боль и лишают страха, +2 к проверкам *страха*, +1 к *проверке на прочность*. **Цена:20**

Образ жизни

Чтобы не утруждать ни игроков, ни ведущего чересчур подробным описанием всего, что герои могут купить, где поесть и где жить, здесь сразу же указывается стоимость ведения определённого образа жизни из расчёта на день. Расходуя указанное количество денег за период, персонаж может рассчитывать на всё перечисленное в описании этого образа жизни: питание, проживание, дополнительные и бытовые услуги. Возможные отклонения от стандарта остаются на усмотрение ведущего. Также надо учитывать, что не все населённые пункты могут обеспечить удовлетворение любых прихотей героя по высшему разряду, а где-то, например, в Советской России, излишества могут и вовсе привлечь к себе нежелательное внимание.

Деньги за ведение выбранного образа жизни тратятся условно: по прошествии дня они просто вычитаются из имущества персонажа. Если он «вёл» его не весь день (например, проездом пообедал в трактире), то ведущий может уменьшить сумму в 2 или 3 раза на своё усмотрение. Ни один образ жизни не включает в себя покупку оружия, походного снаряжения, лекарств и веществ, сверхъестественных предметов и билетов на дальние расстояния: все эти вещи нужно покупать отдельно. И, само собой разумеется, что это правило распространяется только на время нахождения в населённых пунктах: посреди глухой степи и дремучей тайги просто нет того, кто предоставил бы сервис, — о себе придётся позаботиться самому.

Образ жизни влияет на проверки у*беждения*, но, в отличие от снаряжения, отсутствие трат «на жизнь» не даёт штрафа к этой проверке. Если человек может позволить себе тратить большие суммы денег на собственный комфорт, то он что-то значит в мире Красной Земли. Влачение нищенского существования (аналог низкого качества) обычно налагает *штраф –1* на проверки у*беждения*: босякам не верят. Кроме того, чем хуже образ жизни, тем выше шанс заболеть какой-нибудь болезнью, или оказаться *утомлённым*.

Низкое качество. Проживание в ночлежке, сарае или в подвале, питание хлебом, водой и постной кашей, или в бесплатных столовых для бедных.

Нормальное качество. Проживание на постоялом дворе, в собственной или съёмной комнате, горячее питание без мяса, дешёвый алкоголь, езда в общественном транспорте (если он есть), посещение бани, парикмахера, покупка газет.

Хорошее качество. Проживание в гостинице, в личной или съёмной квартире, отличное горячее питание в ресторанах, езда на извозчике или таксомоторе, посещение театра, увеселительных заведений, синематографа.

Отличное качество. Проживание в лучшем отеле или на собственной вилле, эксклюзивное питание (вплоть до личного повара) и прочие приятные излишества.

Походное снаряжение

Походное снаряжение состоит из многих необходимых в дикой природе вещей: заплечного ранца, компаса, верёвки, ножа, спичек, рыболовных крючков и прочего. Использование походного снаряжения даёт преимущество при проверках *навыка выживания*, связанных с поиском еды, воды, ориентированием на местности и т.д. Без снаряжения эти проверки осуществляются со *штрафом -2* или выше. Впрочем, некоторые предметы можно применять «по аналогии» - кинжалом или штык-ножом можно, например, резать хлеб. В таких случаях штраф не налагается.

Низкое качество. Холщовый мешок или солдатская скатка, пачка спичек или кремень и огниво, простой топор, котелок, бурдюк для воды. Возможно, немного бумаги для розжига.

Нормальное качество. Походный ранец, одеяло или простой спальный мешок, фляга или мех для воды, запас спичек, соль, компас, верёвки, нож, рыболовные крючки или сеть, керосинка (керосин не входит в комплект).

Хорошее качество. Кожаный ранец, зажигалка и много комплектов спичек, карабины, нитки и иголки, клей, силки, спальный мешок, динамит для рыбы, комплект топографических карт, многофункциональный «швейцарский» раскладной нож, примус (керосин не входит в комплект), брезент и остов для палатки (по желанию игрока, +7 кг), раскладная походная кровать.

Отличное качество. То же что и в хорошем качестве, но никогда не рвётся и не ломается, меньше весит, удобнее переносить и транспортировать.

Зимнее снаряжение

Зимнее снаряжение позволяет не замёрзнуть в холодном климате. Оно состоит из меховой куртки или шубы, тёплых штанов, свитера, тёплого одеяла и т.д. Использование зимнего снаряжения даёт преимущество при проверках *навыка выживания*, связанных с сопротивлением холоду, также добавляет +1 к *броне*. Без снаряжения эти проверки осуществляются со *штрафом –2*.

Низкое качество. Полушубок и валенки, рукавицы, шапка из овчины.

Нормальное качество. Тёплое нижнее бельё, вязаный шарф, шерстяные носки, ватные штаны, утеплённая куртка или шуба, варежки, меховой спальный мешок.

Хорошее качество. Шерстяные рейтузы, вязаный свитер, тулуп, шерстяные перчатки, сапоги на меху, палатка (+15 кг).

Отличное качество. То же, что и при хорошем качестве, но не мешает двигаться, никогда не ломается и не рвётся, меньше весит, удобно носить.

Походный паёк

Походный паёк включает сухие продукты и воду, достаточную для поддержания человека в течение дня. В зависимости от своего качества он может включать как одни сухари, так и экзотические, но полезные вещи, вроде шоколада и кофе. Использование дорогого походного пайка даёт преимущество к проверкам *навыка выживания*, связанным с сопротивлением холоду и болезням в течение того дня, когда он употреблялся. Использование самого дешёвого походного пайка (низкого качества) требует проверки *выносливости* — при провале считается, что персонаж не получил еды в течение дня.

Низкое качество. Вода и сухари, немного пшённой или перловой крупы, соль.

Нормальное качество. Вода, сухари, консервированное, сушёное или вяленое мясо (зачастую неизвестного происхождения), непортящиеся овощи, чай (наполовину из брусничного листа и иных эрзацев). Возможно, немного водки.

Хорошее качество. Вода, спиртное, галеты, качественные мясные и овощные консервы, сухофрукты и орехи, кофе, качественный чай. Возможно немного печенья, джема.

Отличное качество. Вода, дорогое спиртное, лучшие мясные, овощные и фруктовые консервы; сухофрукты и орехи; шоколад, кофе, какао; энергетические смеси, возможно сладости, кока-кола.

Одежда

Одежда указывает на социальный статус человека. Самая дешёвая одежда — это нищенские лохмотья, самая дорогая — изысканные костюмы и платья из лучших тканей. В обычной ситуации одежда влияет на *харизму* персонажа: лохмотья снижают её, а роскошный костюм — повышает. Отсутствие одежды снижает *харизму* на 2, но не всегда – например, красивая женщина (обладательница *черты привлекательность*) в мужском обществе при отсутствии блюстителей порядка и нравственности, напротив, получит бонус +2 к *харизме* за отсутствие одежды, но это, скорее, исключение.

Конечно, движение «Долой стыд» достаточно изменило взгляды общества на границы пристойного, но всё-таки голый человек выглядит слишком экстравагантно даже для Красной Земли, такого нудиста могут не понять даже в разнузданной Республике М.Р.А.К. Однако этот эффект работает не всегда: в той ситуации, когда богато одетый персонаж оказывается среди босяков, его чёрный фрак с запонками скорее вызовет к нему ненависть.

Солдатская форма (равно как и униформа стражей порядка, пожарных и представителей иных подобных структур) считается одеждой *нормального* качества, а офицерская — *хорошего* или *отличного* (последнее — для чинов не ниже полковника).

Низкое качество. Лохмотья бедняка. Рваные ношеные штаны, зашитые и латаные сапоги зачастую без подошвы или лапти, грязная крестьянская рубаха и нечто, напоминающее верхнюю одежду: полуистлевшая, простреленная шинель, пальто без рукавов, куртка без пуговиц. Нижнего белья и головного убора – нет. ***Персонажи из бедного крестьянства, низового пролетариата и деклассированных начинают игру с одеждой данного качества без траты игровых денег.***

Нормальное качество. Одежда для всех. Ношеные сапоги, ботинки или туфли; суконные штаны или юбка; льняная рубашка или блузка; пиджак или форменный китель; старое пальто или форменная шинель; два комплекта трикотажного нижнего белья; шапка треух, простая шляпа или фуражка. ***Персонажи из интеллигентов, мещан, пролетариев, низшего духовенства, казачества и мелкого дворянства начинают игру с одеждой данного качества без траты игровых денег.***

Хорошее качество. Сшито по фигуре. Новенькие сапоги, удобные ботинки или лакированные туфли; хлопковые брюки или юбка по фигуре; два комплекта шёлковых рубашек или блузок простых расцветок; кофта или жилетка; хорошо сидящий пиджак или китель; галстук или шейный платок; модное пальто, куртка или подогнанная по фигуре шинель; несколько наборов шёлкового нижнего белья; пара шляп, женских шляпок или форменная фуражка. Пара украшений из недорогих драгоценных металлов или бижутерия. В революционных гособразованиях уже при таком внешнем виде могут начаться неприятности. ***Персонажи из высшего духовенства, крупного дворянства, буржуазии, кулачества и старшие офицерские чины начинают игру с одеждой данного качества без траты игровых денег.***

Отличное качество. Искусно подобрано под конкретного человека. То же, что и при хорошем качестве, но сделано в соответствии с последними веяниями французской и итальянской моды (несмотря на Великую Войну, кутюрье продолжают творить). Лучшие из доступных материалы, изысканные украшения из драгоценных металлов и камней.

КОНИ

У каждого уважающего себя героя Красной Земли должен быть конь, иначе ему просто не выжить. К выбору скакуна нужно подходить с большим вниманием: нечистые на руку торговцы могут выдать дохлую клячу за породистого жеребца. Кони значительно отличаются друг от друга способностями, а также ценами. Хороший скакун может стоить целое состояние.

Качество лошади влияет на её скорость, выносливость и другие свойства — см. п. «Транспорт», где приводятся *параметры* разных типов скакунов.

Чтобы понять, что за коня пытаются ему продать, персонаж должен осуществить проверку в*ерховой езды*. При *провале* он считает, что конь выше на 1 класс, чем он в действительности является. *Критический провал* означает, что он принял клячу за скакуна из личного табуна покойного императора.

Низкое качество. Полудохлая кляча. Сбитые копыта, седло, множество язв и болезней, которые, к тому же, могут перекочевать на ездока.

Нормальное качество. Обычная лошадь, типичный скакун кавалерийского полка.

Хорошее качество. Конь с конезавода, из хорошего казацкого или горского табуна.

Отличное качество. Конь с бывших императорских или великокняжеских конюшен и табунов. Большая часть элитных конезаводов уничтожена за годы смуты, поэтому найти такую лошадку можно только по чистой случайности, да и то в собственности у сильных мира сего.

ПАС ПОРТ

Действителен по .....

Владельцем настоящего паспорта является:

1.Фамилия, имя и отчество.....

2.Время и место рождения.....

3.Национальность.....

4.Социальное положение.....

5.Отношение к военной службе.....

6.Собственноручная подпись

.....

I-ГДО № 213895

Место для фотографической карточки

Дата выдачи.....

7.Кем выдан паспорт.....

8.На основании каких документов выдан паспорт.....

9.Лица внесенные в паспорт владельца

№№ по опр.	Фамилия имя и отчество	Родство	Отношение к влад. паспорта	На основании каких документов записаны в лист

Начальник Р.К. НКВД.....

Начальник паспортного стола.....

ПОДДЕЛЬНЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Качество поддельных документов влияет на проверку *анализа текста* того, кто их проверяет: чем они лучше, тем сложнее выявить подделку. Подробнее о том, как получить документы, описано в данной главе на стр. 70.

Низкое качество. Нарисовано от руки или сделано на обычной печатной машинке. Сходство с оригиналом — только название.

Нормальное качество. Хорошая копия, изготовленная на печатном станке. Отличия в оформлении, чернилах и прочих деталях.

Хорошее качество. Изготовлено на качественном подпольном станке. Могут отличаться водяные знаки (если они есть), качество чернил.

Отличное качество. Изготовлено в той же типографии, что и легальный документы. Распознать подделку можно только по несоответствиям в фактических и статистических данных (выявить можно только через долгую проверку в архивах 1d10 недель работы в архиве).

ИНСТРУМЕНТЫ

Специальные инструменты помогают лучше применять такие навыки, как в*злом*, а*тлетика* (скалолазание, подводное плавание, переноска тяжёлых грузов), л*ечение* (хирургические операции, перевязки), р*емонт*, даже м*аскировка* (грим, парик и т.п.). Без инструментов невозможно осуществить большинство проверок *искусства* и *ремесла*.

Использование подходящих инструментов даёт преимущество при проверках соответствующих *навыков*. Без инструмента эти проверки осуществляются со *штрафом –2*.

Низкое качество. Приблизительная замена. Ломается при выпадении 1 на основном кубике.

Нормальное качество. Кустарное производство. Проверка навыка без штрафа.

Хорошее качество. Промышленное производство. Проверка навыка с преимуществом +1.

Отличное качество. Эксклюзивный, сделан на заказ. Проверка навыка с преимуществом +2.

ЛЕКАРСТВА

Лекарства нужны для того, чтобы, как ни странно, лечиться от болезней. Использование лекарств даёт преимущество при проверках *навыка лечения* при сопротивлении болезням и ядам, а также при обработке ран. Без них эти проверки осуществляются со *штрафом –2*.

Низкое качество. Примитивные и общедоступные народные средства. Проверка лечения проходит со штрафом -1.

Нормальное качество. Специально собранные народные средства (травы, грибы и пр.), распространённые лекарства промышленного производства. Проверка лечения проходит без штрафа.

Хорошее качество. Редкие лекарства промышленного производства. Проверка лечения проходит с преимуществом +1.

Отличное качество. Уникальные заграничные препараты. В связи со слабым развитием фармакологии ещё до Революции на Красной Земле производятся лишь аналоги, причём только в РССР и крайне малым объёмом.

ТОПЛИВО

В отличие от лошадей, автомобиль, мотоцикл или самолёт не получится заправить “подножным кормом”- без топлива он просто не сдвинется с места. Цена горючего указывается за литр.

При заправке техники низкокачественным топливом, суррогатом, либо разбавленным водой «красным керосином» (рубедином) водителю необходимо пройти проверку *вождения*. В случае *провала* машина не заводится из-за засора узлов и агрегатов системы, и теперь, для того, чтобы транспортное средство заработало, потребуется очистка двигателя - успешная проверка *ремонта* (*штраф -2*) и 2d6 часов (при *подъёме* время очистки уменьшается вдвое). При критическом провале некачественное топливо основательно повредило двигатель, и теперь технике нужен капитальный ремонт, который, при успешной проверке навыка *ремонта* (*штраф -2*) займёт 2d6 дней (*подъём* уменьшает время ремонта вдвое)

ГУЖЕВОЙ И ТЯГЛОВЫЙ ТРАНСПОРТ

Гужевой и тягловый транспорт приводится в движение мускульной силой ездовых животных или человека. Отличительной особенностью таких транспортных средств является их способность перемещаться в ускоренном темпе, т.е. бегом.

Кони. Как было указано выше, скакуны на Красной Земле различаются своим *качеством*, от которого зависит большинство их *параметров*:

Качество	Низкое	Нормальное	Хорошее	Отличное
Ловкость	d6	d8	d10	d12
Сила	d10	d12	d12+1	d12+2
Выносливость	d6	d8	d10	d12
Драка	d4	d4	d6	d6
Внимание	d4	d6	d6	d8
Защита	4	4	5	5
Стойкость	5	6	7	8
Шаг	8	10	10	12
Кубик бега	d6	d10	d10	d12

Характеристики: *смекалка* d4 (Ж), *характер* d6;
Размер +2: Лошади обычно весят от 400 до 500 кг.
Брыкание: *сила*.

Мул, осёл, верблюд. Подобные животные распространены в регионах Средней Азии, на Кавказе и в Монголии. В основном они используются как тягловые или вьючные животные. Тем не менее, управление ими, даже запряжёнными в телегу, требует проверок в*ерховой езды*, а не в*ождения.*

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8

Шаг: 6(бег d8), **Защита:** 2, **Стойкость:** 8

Размер +2: мулы и ослы могут весить до 400 кг., а верблюды более 500 кг.

Брыкание: *сила.*

Своенравный: вышеперечисленные животные отличаются дурным характером, персонажи, решившие использовать их в качестве транспорта проводят проверки в*ерховой езды* со *штрафом* -1.

Цена: от 15 (осёл) до 100 (верблюд).

Тачанка. Обыкновенная рессорная повозка, запряжённая четвёркой лошадей, на задке которой установлен пулемёт. Это излюбленное средство передвижения махновцев, изобретение которого приписывается самому батьке. Тачанка оказалась идеальным транспортным средством для ведения мобильной степной войны без тылов и без линии фронта. Подходит как для мгновенной переброски пехоты по степному бездорожью, так и для непосредственного ведения огня «с хода».

Ускор./Макс. скорость: 5/10 (30 км/час), + d8 бег; **Стойкость:** 10 (2) **Экипаж:** 1+3; **Вооружение:** станковый пулемёт; **Цена:** 10+ (без стоимости коней и пулемёта).

Велосипед. Эту модную новинку середины девятнадцатого века в начале века двадцатого не только стали производить в массовых количествах, но и успешно применять для нужд армии. Велосипед не требует ни овса, ни дефицитного топлива, а разработанные специально для войск складные модели марки «Пежо» или отечественные «Дукс Боевой» фабрики Мёллера и «Россия» фабрики Лейтнера легки и удобны в транспортировке.

Ускор./Макс. скорость: 3/8(15 км/час) + d8 бег; **Стойкость:** 5; **Экипаж:** 1+1; **Цена:** 25; **Масса:** до 16 кг.

Собачья упряжка. Лёгкие нарты, запряжённые десяткой хакасских или якутских лаек, способны преодолевать сотни километров по тундре и снежному бездорожью Северной России, Сибири и Дальнего Востока.

Ускор./Макс. скорость: 3/8 (15 км/час) + d8 бег; **Стойкость:** 5; **Экипаж:** 1; **Цена:** 50 (включая собак).

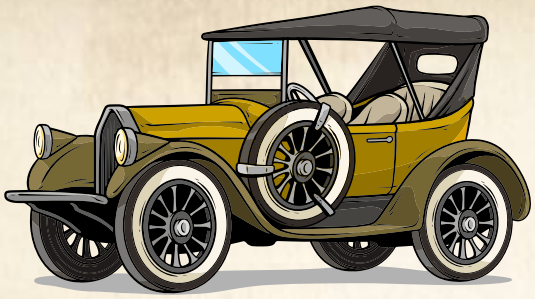
ГРАЖДАНСКАЯ ТЕХНИКА

Двигатель внутреннего сгорания ещё только начинает свой триумфальный путь по просторам Красной Земли, но различные модификации «стальных коней» распространены уже повсеместно — нужды войны обязывают. Главной проблемой, с которой сталкиваются счастливые обладатели техники, — это горючее. Достать бензин в условиях всеобщей разрухи совсем непросто – бензоколонки есть только в столицах гособразований и в крупных городах.

Мотоцикл. Приведённые ниже характеристики относятся к наиболее распространённым в первой четверти двадцатого века мотоциклам средней кубатуры с двигателями объёмом 300-500 куб. см., таким как английский «Дуглас WD», составляющий основной мотоциклетный парк держав Антанты. Впрочем, мотоцикл «Урал», на Красной Земле выпускаемый в УрНР, имеет аналогичные ТТХ.

Ускор./Макс. скорость: 4/14 (50 км/час); **Стойкость:** 8(2); Экипаж: 1 + 1 (+1 в коляске); **Запас хода:** 200 км; **Цена:** 500.

Примечание: с коляской максимальная скорость мотоцикла уменьшается до 4/12 (40 км/час). На военных моделях коляска оборудуется пулемётом.



«Антилопа Гну». Устаревший, многократно ремонтированный в кустарных условиях и ненадёжный автомобиль неопределённой марки и модели. Однако во многих местах Красной Земли даже такой «самодвижущийся экипаж» будет невиданной роскошью.

Ускор./Макс. скорость: 3/10 (20 км/час); **Стойкость:** 8(2); **Экипаж:** 1+3; **Запас хода:** 200 км; **Цена:** 250+

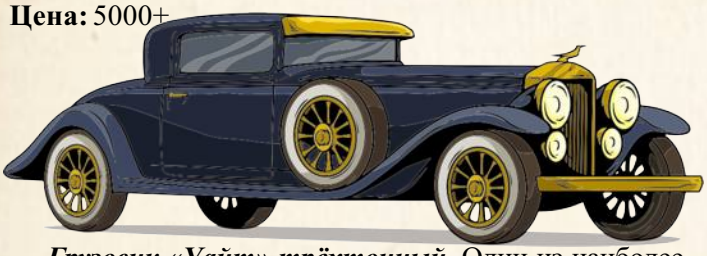
Примечание: Бросьте d6 в начале каждой недели игрового времени. При результате 5+ ваш автомобиль сломался. Ремонт займёт 2d6 дней (если нет доступа к запчастям) и обойдётся в 5d6 рублей.

***«Руссо-Балт»* С 24/40.** Обычный автомобиль средней степени комфорта и потрёпанности. Приведённые ниже характеристики подойдут и для большинства автомобилей многочисленных заграничных марок.

Ускор./Макс. скорость: 5/16 (70 км/час); **Стойкость:** 10(3); **Экипаж:** 1+2 или 1+3; **Запас хода:** 300 км; **Цена:** 1000+.

«Роллс-Ройс Сильвер Гоуст». Роскошный лимузин, достойный послов, финансовых магнатов, глав гособразований и наследных монархов. Характеристики подойдут для всех автомобилей представительского класса.

Ускор./Макс. скорость: 8/28 (100 км/час); **Стойкость:** 11(3); **Экипаж:** 1+4; **Запас хода:** 300 км; **Цена:** 5000+



Грузовик «Уайт» трёхтонный. Один из наиболее распространённых грузовиков Великой Войны. Может использоваться как для перевозки живой силы, так и в качестве мобильной артиллерийской платформы. Такие же характеристики будут и у грузовиков других марок: от «Фиатов» и «Манессманнов» до «Руссо-Балтов».

Ускор./Макс. скорость: 4/14 (50 км/час); **Стойкость:** 10(3); **Экипаж:** 1+1 (+10 в кузове); **Запас хода:** 300 км; **Цена:** 1500+

Примечание: При полной загрузке максимальная скорость грузовика уменьшается до 20 км/час (3/10).

Аэросани. Идеальное средство передвижения для заснеженных российских просторов — наземный аэроплан — детище знаменитых авиаконструкторов Сикорского и Жуковского. До войны производство аэросаней было налажено на заводе «Руссо-Балт», теперь основным центром их сборки является Уральская Народная Республика. Военные модели могут быть вооружены пулемётом. Аэробуеры имеют аналогичные параметры плюс парусная мачта как вспомогательный движитель.

Ускор./Макс. скорость: 4/12 (40 км/час); **Стойкость:** 10(3); **Экипаж:** 1+2; **Запас хода:** 150 км; **Цена:** 1000+

ВОДНЫЙ ТРАНСПОРТ

Водные пути сообщения – вторые по значимости после железных дорог. Учитывая специфические условия, в которых пребывает железнодорожная отрасль, речными и морскими путями добраться из пункта А в пункт Б зачастую гораздо быстрее, а баржи и сухогрузы могут перевозить больше груза, чем железнодорожные составы. Кроме того, население богатых водными ресурсами регионов фактически кормится с них, занимаясь рыбной ловлей, сплавляя лес, осуществляя пассажирские перевозки. Ниже указаны характеристики наиболее распространённых судов.

Осадка – минимальная глубина водоёма, необходимая для хода судна.

Гребная лодка. Простейшее средство передвижения по водным просторам Красной Земли, как правило, сделана из дерева, хотя возможны варианты. Повсеместно распространена, даже в самой глухой деревне, расположенной на берегу мало-мальски обширного водоёма можно отыскать это плавсредство. Проста в ремонте, эксплуатации и транспортировке, не требует больших глубин, может использоваться для разных целей – от рыбной ловли до заброски диверсантов. Что, к сожалению, не компенсирует низкую скорость, плохую маневренность и отсутствие боевых качеств.

Ускорение/Макс.скорость: 1/2 (5 км/ч) + Сила/2; **Стойкость:** 6 (2); **Экипаж**: 1+3; **Цена:** 10; **Масса:** 40 кг+

Примечание: движение только в спокойной воде.

Парусная шаланда. По сути – просто достаточно большая лодка с мачтой и косым парусом – кливером, может быть оборудована каютой. Излюбленное судно рыболовецких артелей и ватаг контрабандистов.

Ускорение/Макс.скорость: 2/6 (зависит от скорости ветра); **Стойкость:** 10 (3); **Экипаж**: 3 + 10; **Цена:** 25.

Примечание: осадка 0,5. Требует навык *судовождения* d6 и выше.

Паровой катер. Полноценное средство для передвижения по рекам, каналам и большим озёрам Красной Земли. Скромные размеры не позволяют иметь большой запас хода, зато, благодаря установленной на борту паровой машине, передвижение против течения больших рек больше не является изнурительным трудом и позволяет не зависеть от попутного ветра.

Ускорение/Макс. скорость: 2/8 (15 км/ч.; 8 узлов); **Стойкость:** 10(3); **Экипаж:** 2+3; Цена: 500; **Запас хода:** 200 км (108 морских миль).

Примечание: осадка 0.5 м. Движение только в спокойной воде.

Парусно-паровая яхта. Не столько плавсредство, сколько роскошь, судно представительского класса. Только очень богатые предприниматели, главы гособразований или именитые иностранцы могут позволить себе содержать такой кораблик…

Ускорение/Макс. скорость: 4/10 (30 км/ч.; 15 узлов); **Стойкость:** 13 (2); **Экипаж:** 8+ 20; **Цена:** 10000; **Запас хода:** (на паровой тяге) 1000 км (540 морских миль).

Примечание: осадка не менее 1,5 м

ВОЕННАЯ ТЕХНИКА

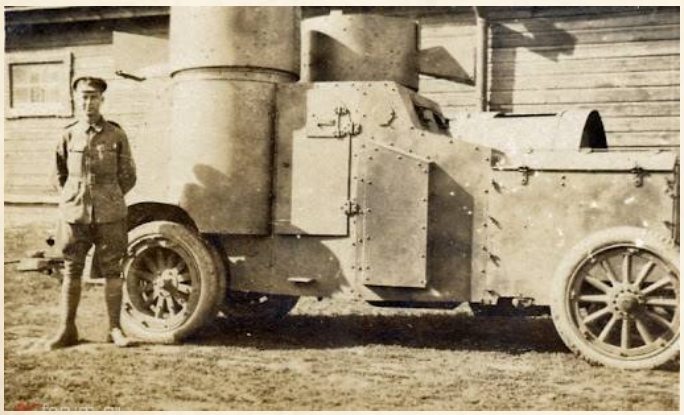
Бронированные боевые машины — новинка двадцатого века. Это настоящие самодвижущиеся крепости, обладающие серьёзной защитой и внушительной разрушительной силой.

В войсках отношение к бронетехнике особое. Каждая машина, как корабль на флоте, имеет имя собственное: «Громобой», «Дракон», «Адский», «Генерал Дроздовский», и другие, не менее грозные и славные.

Бронеавтомобиль «Фиат – Ижора». На многокилометровых фронтах Мировой войны гражданским автомобилям пришлось стать самым настоящим оружием: покрыться броневыми листами и ощетиниться пулемётами. «Фиат-Ижора» — один из самых массовых бронеавтомобилей русской армии. Аналогичные параметры будут иметь и другие броневики: «Остин Путилов», «Мгебров-Рено», «Руссо-Балт Д».

Ускор./Макс. скорость: 5/16 (70 км/час); **Стойкость:** 13(5); **Экипаж:** 5; **Запас хода:** 140 км; **Вооружение:** два пулемёта «Максим» в башнях.

Примечание: Тяжёлая броня.



Бронеавтомобиль «Гарфорд-Путилов». Отличительной чертой этого броневика, спроектированного на базе грузовика «Гарфорд», является наличие наряду с пулемётным вооружением трехдюймовой штурмовой пушки, обеспечивающей боевой машине серьёзную огневую мощь. Он хорошо зарекомендовал себя в боях на германском фронте. «Гарфорды», брошенные при отступлении 1918-го года, до сих пор служат в войсках Германии и Балтийского Герцогства.

Ускор./Макс. скорость: 3/10 (20 км/час); **Стойкость:** 13(5); **Экипаж:** 8; **Запас хода:** 120 км; **Вооружение:** 76-мм орудие и три пулемёта «Максим».

Примечание: Тяжёлая броня.

***Лёгкий танк* «Рено FT-17».** Наиболее удачная и перспективная модель лёгкого танка — первый танк с вращающейся на 360 градусов башней, в которой устанавливается самое разное вооружение: от лёгкого орудия или пулемёта до гаубицы или огнемёта. Предназначен преимущественно для непосредственной поддержки пехоты на поле боя. Благодаря малому весу (7 тонн) к местам непосредственного применения может доставляться на тяжёлых грузовиках, а не только на железнодорожных платформах, как прочие танки. Может быть найден повсюду по Красной Земле. Этот танк верно служит как колчаковцам, так и сибирским партизанам.

Ускор./Макс. скорость: 3/7 (8 км/час); **Стойкость:** 15(7); **Экипаж:** 2; **Запас хода:** 35 км; **Вооружение:** 37-мм пушка или пулемёт Гочкиса в башне.

Примечание: Тяжёлая броня, гусеничный.

***Тяжёлый танк* MK-V.** Кодовое наименование первых английских железных мастодонтов — «tank» (переведённое отечественной прессой как «лохань») стало нарицательным, подарив имя этому быстро развивающемуся семейству боевых машин, предназначенных исключительно для эффективного истребления человеческих существ. Тихоходные и сложные в управлении они, тем не менее, являются грозной силой и одним свои появлением на поле боя способные решить исход сражения. Танки, хотя и уступают броневикам по скорости и манёвренности, превосходят их по толщине брони и гораздо лучше подходят для преодоления эшелонированных линий обороны.

Британский танк «Mark-V» выпускается в двух модификациях: «самка» (англ. female) — с пулемётным вооружением для подавления пехоты, и «самец» (англ. male) — с орудиями на боковых спонсонах против бронетехники и пулемётных гнёзд. Танки «Mk V» широко применяются вооружёнными силами Новороссии на Царицынском фронте, по нескольку десятков имеется в армиях Новгородского Государства, Северной России и ЭНР. Похожими характеристиками будут обладать другие тяжёлые танки: британские «Mk II», «Mk III», «Mk IV», «Mk VI»; французский «H-16 или североамериканский Corps Steam Tank of 1918.

Ускор./Макс. скорость: 2/7 (8 км/час); **Стойкость:** 15(7); **Экипаж:** 8; **Запас хода:** 70 км; **Вооружение:** «самка» — восемь пулемётов Гочкис, «самец» — четыре пулемёта Гочкис и две 57-мм пушки в боковых спонсонах.

Примечание: Тяжёлая броня, гусеничный.

Шагоход Totenkopfer. Шагоходы - уникальные боевые машины Второго Рейха. На территории Красной Земли они пока слабо распространены - лишь на оккупированных Германией территориях Польши, Украины и Белоруссии. Но на фронтах Великой Войны эти стальные монстры приносят победу за победой войскам кайзера. Похожие характеристики имеют и другие модели – Kaiserkafer, Landkreuzer и пр.

Ускор./Макс. скорость: 5/12 (20 км/час); **Стойкость:** 12(7); **Экипаж:** 5; **Запас хода:** 140 км. **Вооружение:** 57-мм пушка и два пулемёта MG 08.

Примечание: Тяжёлая броня, наклонная броня, стабилизатор, внедорожник.

Бронепоезд. Обычно это железнодорожный состав из бронированного локомотива, трёх-пяти бронированных вагонов, несущих пушечное и пулемётное вооружение, а также двух-трёх платформ, несущих пехоту для прикрытия бронепоезда и средства для восстановления разрушенного железнодорожного полотна (рельсы, шпалы, крепления). Вооружение варьирует от случая к случаю: чаще всего это трёхдюймовые орудия и станковые пулемёты, но могут быть и крупнокалиберные гаубицы или зенитные орудия. Для патрулирования железнодорожных путей и разведки использовались также бронедрезины, по характеристикам аналогичные броневикам.

Ускор./Макс. скорость: 4/12 (40 км/час); **Стойкость:** 15(7); **Вооружение:** различное.

Примечание: тяжёлая броня. Движение только по рельсам.

БОЕВЫЕ КОРАБЛИ

В разрухе Гражданской войны военный флот Империи был по большей части уничтожен. Но какая-та часть кораблей и субмарин всё же уцелела и до сих пор несёт боевое дежурство.

Из всех гособразований Красной Земли лишь Новороссия имеет полноценный флот, остальные государства, как революционные, так и контрреволюционные, довольствуются по большей части речными и озёрными флотилиями. А остатки Балтфлота – объединены в так называемые «действующие отряды» анархического Чёрного Флота Республики М.Р.А.К.

Сторожевой корабль «Коршун». Российская империя была одним из первых государств, ещё до начала Великой войны заложивших постройку такого универсального класса судов, как сторожевой корабль. Многофункциональность сторожевиков (сопровождение конвоев, дозорная служба, уничтожение вражеских субмарин, установка минных заграждений, поддержка с моря) и невысокая, по сравнению с эсминцами, цена компенсируются слабой бронёй и не особо мощным калибром.

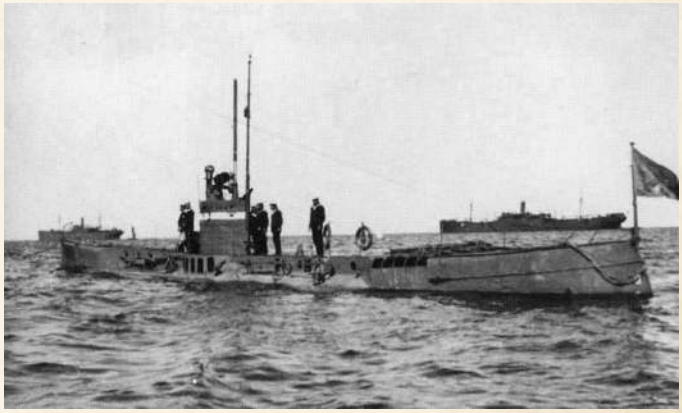
Ускорение/Макс. скорость: 4/10 (30 км/ч.; 15 узлов); **Стойкость:** 13 (2); **Экипаж:** 45; **Запас хода:** 1300 км (700 морских миль); **Вооружение:** два орудия 102мм.; зенитный 40мм. автомат «Виккерс»; глубинные бомбы.

Примечания: осадка от 2 м. Тяжёлая броня. Может нести до 20 морских мин.

Субмарина «Касатка». Великая война явила миру доселе невиданного хищника – подводную лодку. Сейчас, когда средства противолодочной обороны ещё только разрабатываются, субмарина - воплощённый кошмар для экипажей дредноутов и линкоров.

Ускорение/Макс. скорость: 3/9 (17 км/ч.; 9 узлов в надводном положении, в подводном оба параметра уменьшаются вдвое); **Стойкость:** 13 (5); **Экипаж:** 25; **Запас хода:** 1100 км (600 морских миль) в надводном, 130 км (70 морских миль) в подводном положении; **Вооружение**: пушка 47мм.; 4 торпедных аппарата 457мм. (2кормовых, 2 носовых).

Примечания: тяжёлая броня. Максимальная глубина погружения – 100м. Может нести 8 дополнительных торпед.



Эсминец «Новик». Самый ходовой корабль Великой войны, удачно сочетающий в себе скорость, огневую мощь и силу брони. А российские эсминцы класса «Новик» на начало войны являются лучшими представителями своего класса в сравнении с их зарубежными аналогами. Турбинный двигатель «Новика» работает исключительно на жидком топливе, за счёт чего скорость корабля достигает 37 узлов!

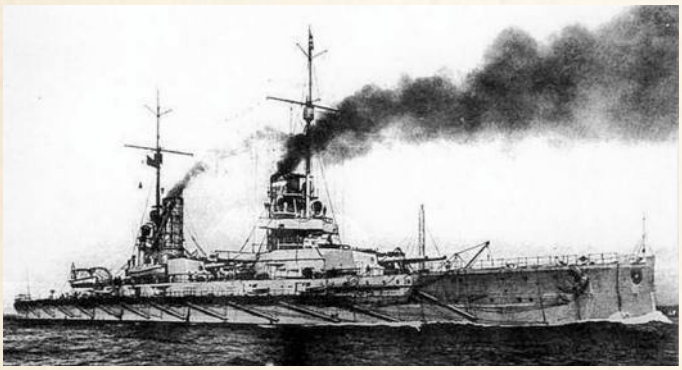
Ускорение/Макс. скорость: 5/16 (70 км/ч.; 37 узлов); **Стойкость:** 17 (7); **Экипаж:** 117; **Запас хода:** 3330 км (1800 морских миль); **Вооружение:** 4 орудия 102мм.; зенитное орудие 76,2 мм; 4 двухтрубных торпедных аппарата 457 мм (2 носовых, 2 кормовых), глубинные бомбы.

Примечания: тяжёлая броня. Может нести до 50 морских мин.

Линкор S.M.S.Kaiser. Эта бронированная махина благодаря своей превосходящей огневой мощи может достойно противостоять как эскадре эсминцев, так и береговым батареям, а его мощную подводную броню пробьёт не всякая торпеда. Даже одного линкора будет достаточно для захвата среднего размера города.

Ускорение/Макс. скорость: 4/12 (37 км/ч.; 20 узлов); **Стойкость:** 25 (10); **Экипаж:** 1000; **Запас хода:** 15000 км (7900 морских миль); **Вооружение:** 5*2 башенных орудий 305мм.; 14 бортовых орудий 150 мм.; 8 зенитных орудий 88 мм.; 5 подводных торпедных аппаратов 500 мм.

Примечание: тяжёлая броня.



АВИАЦИЯ

Авиаторы образуют своеобразную касту — отдельное сословие рыцарей неба. В отличие от фронтов Великой войны, где авиация применяется огромными эскадрильями и ни о какой рыцарской чести речи уже не идёт, на Красное Земле это отношение пилотов друг к другу всё ещё сохранилось. Они могут быть непримиримыми врагами в бою, что не мешает им, однако, относиться друг к другу с уважением.

Истребитель «Ньюпор-27». Одно- и двух местные самолёты французской марки «Ньюпор» различных модификаций являются наиболее распространёнными летательными аппаратами на Красной Земле. Часть из них была закуплена ещё перед мировой войной, часть была произведена по лицензии на российских заводах. Аналогичными характеристиками будут обладать и иные истребители: «Спады», «Альбатросы», «Моран-Солнье» и другие.

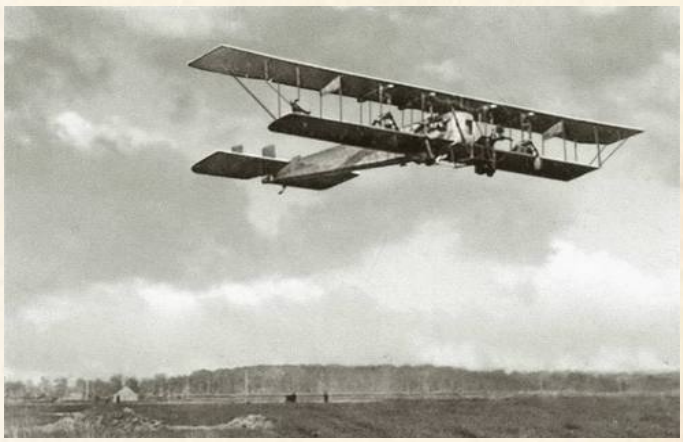
Ускор./Макс. скорость: 10/50 (180 км/час); **Вертикальная манёвренность:** 2; **Стойкость:** 12(2); **Экипаж:** 1 или 2; **Запас хода:** 2 часа; **Вооружение:** пулемёт Льюиса.

Примечание: двухместные модели будут иметь скорость 10/40 (140 км/час), вертикальную манёвренность 1, могут нести 1 дополнительный пулемёт и до 50 кг авиабомб.

Бомбардировщик «Илья Муромец». Четырёхмоторный гигантский биплан — первый настоящий бомбардировщик — мог нести до 500 кг авиабомб. Благодаря наличию восьми пулемётов и углу обстрела в 360 градусов мог с успехом противостоять в бою 3-4 истребителям. Обширный закрытый корпус позволял использовать «Муромца» в качестве транспортного самолёта.

Ускор./Макс. скорость: 10/30 (120 км/час); **Вертикальная манёвренность**: 0; **Стойкость:** 13(3); **Экипаж:** 8; **Запас хода:** 4 часа; **Вооружение:** восемь пулемётов (любых) или четыре пулемёта и одна 37-мм пушка.

Примечание: грузоподъёмность до 500 кг (это могут быть как пассажиры, так и авиабомбы).



Дирижабль «Цеппелин LZ». Дирижабли и аэростаты ещё не полностью уступили небо своим более быстрым и манёвренным конкурентам. Основной функцией практически неподвижных аэростатов является ближняя разведка и корректировка артогня. А неторопливые цеппелины перевозят грузы и пассажиров по воздуху на огромные расстояния, а также могут переносить на себе самолёты или значительный груз авиабомб.

Ниже приводятся характеристики транспортного дирижабля многоцелевого назначения.

Ускор./Макс. скорость: 5/25 (100 км/час); **Стойкость:** баллон - 10(1), гондола - 13 (4); **Экипаж:** 40; **Запас хода:** 10000 км; **Вооружение:** различное: 8-10 пулемётов, авиабомбы.

Примечание: грузоподъёмность до 10 тонн; повреждение баллона имеет шанс 50% вызвать взрыв наполняющего его водорода.

Владение оружием - залог выживания в мире Красной Земли. Это касается не только территорий безвластия, национальных восстаний и фронтовых зон - любой гражданин может подвергнуться нападению даже в крупном городе. Конечно, в столицах гособразований риск меньше, но исключить его полностью никак нельзя.

На просторах бывшей Империи в той или иной мере применяются едва ли не все виды существующего в мире оружия. Все их параметры, включая дальность, бронебойность, способ зарядки и распространённость указаны в таблице товаров и цен в конце данной главы, в данном же разделе мы рассмотрим специфические особенности некоторых образцов вооружения а также средств индивидуальной защиты.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Карманный «дамский» пистолет». Оружие, изначально предназначенное для скрытого ношения и применения в крайнем случае, причём основной козырь его применения — именно внезапность. Повреждения наносит не очень большие — в подобных пистолетах применяется маломощный патрон, прицельная дальность крайне мала, в обойме 5-6 патронов. Наиболее распространён полуавтоматический «Браунинг 1906» калибра 7,65 мм. Им пользуются в основном женщины (его можно спокойно спрятать в чулке или корсете), всевозможные разведчики и террористы.

Карманные пистолеты налагают штраф –2 на проверки *внимания* при попытках их обнаружить либо преимущество +2 к проверкам *маскировки* при попытке их спрятать.

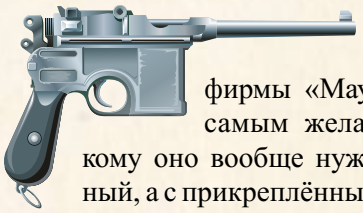
Обрез. Винтовки и ружья мощны, но громоздки. Народная смекалка нашла способ, как оставить первое и избавиться от второго свойства этого оружия: отрезать большую часть ствола и приклада. На выходе получился обрез — фактически кустарный пистолет под винтовочный или охотничий патрон. Это оружие неточное, недальнобойное, но страшное вблизи, а габариты, в целом сравнимые с Маузером, позволяют прятать его под тулупом или макинтошем весьма уверенно. Излюбленное оружие налётчиков, повстанцев и кулацких банд.

Обрез можно использовать для стрельбы в *ближнем бою.*

Самопал, кустарное ружьё. Предприимчивые

умельцы из подручных материалов и (если они, конечно, есть) частей старого или поломанного оружия делают свои кустарные изделия. Грубые, зачастую непродуманные и некачественно сделанные они, тем не менее, выполняют свою задачу: убивают людей. Патроны, стволы, размеры — всё разное, нет двух одинаковых самоделок.

Самопал всегда считается оружием низкого качества (цена приведена с учётом этого). если при проверке при его использовании на *игральной кости*, соответствующей навыку, выпадает 1, то такой предмет приходит в негодность. Если у героя к тому же есть *изъян кривые руки*, то в его «умелых» руках это барахло будет ломаться при выпадении 1 и 2.



Маузер С-96. Этот пистолет немецкой фирмы «Маузер» по праву считается самым желанным оружием для тех, кому оно вообще нужно. Мощный, дальнобойный, а с прикреплённым прикладом-кобурой — и вовсе на голову превосходящий остальные пистолеты по дальности. Неудивительно, что он дорог, и достать его нелегко. Поэтому его используют только те, кто может себе это позволить. Особенно это оружие полюбили красные комиссары и различные бандиты, но если для первых «Маузер» является символом пролетарского гнева, то вторые просто любят мощное и красивое оружие.

Маузер даёт +1 к проверкам *запугивания* в *небоевых ситуациях*, если обладатель открыто его демонстрирует.

Пулемёт «Максим».

Станковый пулемёт «Максим» является самым массовым пулемётом на Красной Земле. Массивный ствол с водяным охлаждением позволяет стрелять длинными очередями, не опасаясь перегрева, колёсный станок — перемещать тяжёлый пулемёт по полю боя, а щиток даёт дополнительную защиту стрелку.

Щиток даёт стрелку +2 к *броне.*

ОГНЕМЕТЫ

Это изобретение сумрачного германского военного гения быстро доказало свою эффективность. Психологические воздействие ревущего снопа пламени столь велико, что даже не понёсшие потерь подразделения обращаются в паническое бегство. По тем же причинам огнемётчиков обычно в плен не берут.

Персонажи, на которых направлена огнемётная атака (как *статисты*, так и *дикие карты*) обязаны пройти проверку *страха* со штрафом -1.

ГРАНАТЫ

На фронтах Великой войны всеми воющими сторонами применялось множество модификаций ручных гранат. Особо выделяются газовые гранаты — дьявольское изобретение последних лет. Облако удушающего фосгена, возникающее на пути у преследователей, напрочь убивает у них желание продолжать погоню. Да и для выкуривания противника из замкнутых помещений лучшего способа не найти.

Критический провал при попытке *метания* гранаты означает, что она взрывается в руках, не оставляя шанса ни отскочить, ни отбросить её.

Газовые гранаты. Граната, содержащая боевое отравляющее вещество, чаще всего хлор или фосген. Газовая граната создаёт вокруг себя область поражения размером с *большой шаблон*, в которой все живые существа должны пройти проверку *выносливости* с указанной в таблице силой *яда* или получить уровень *усталости*. Это может привести к смерти. Персонаж без противогаза получает -2 к проверке.

Персонаж может задержать дыхание на количество раундов, равное *выносливость+2* (или на половину этого значения, если не готовился войти в облако). Затем он должен осуществлять проверки *выносливости* с описанными выше модификаторами каждый *раунд* нахождения в области поражения. Если газ уже побывал в лёгких, задерживать дыхание бессмысленно. Облако от газовых гранат распространяется и рассеивается так же, как и облако от дымовых шашек.

Избавление: уровень усталости от отравляющих веществ проходит за 24 часа.

Винтовочные гранаты. Этот особый способ запуска гранат с помощью винтовки осуществляется посредством применения холостого или боевого патрона. Выделяемые при выстреле пороховые газы выталкивают гранату, закреплённую на конце ствола, либо в особой насадке на ствол — мортирке. Несмотря на преимущества перед ручными гранатами, в России их производство и применение так и не стало массовым, поэтому на Красной Земле винтовочные гранаты встречаются довольно редко.

Для использования винтовочных гранат применяется навык *стрельбы*, а не *метания*.

Дымовые шашки. Предназначены для образования дымовых завес, наполнены безвредной для здоровья смесью, загорающейся при разрыве шашки и при горении дающей густой серый или белый дым, маскирующий от противника.

Дымовая шашка создаёт вокруг себя область размером с *большой шаблон*. Под воздействием ветра облако распространяется на 1-3 клетки каждый *раунд* и держится 6+d6 *раундов*.

Попавшие в облако получают *штраф* -4 на все действия, связанные со зрением. *Стрельба* по целям, находящимся в облаке дыма или за ним, также производится со *штрафом* -4. Не суммируется со штрафами за плохое освещение.

ИПРИТ

Иприт действует не только через дыхательные пути, но и через кожный покров, а обычное летнее и зимнее армейское обмундирование не защищает от него. Если персонаж задерживает дыхание в облаке иприта, он получает +1 к проверке *выносливости*, но всё равно вынужден её проходить.

Персонаж в противогазе низкого качества получает -1 к проверке (вместо -2 в случае его отсутствия).

Иприт имеет обыкновение замерзать уже при нулевой температуре, поэтому зимой его использовать нельзя.

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Несмотря на появление современных эффективных средств человекоубийства, старые добрые клинки не утратили своей актуальности. Исход сражений по-прежнему решается в штыковых атаках или стремительных кавалерийских налётах, а в тесноте траншей в ход идут ужасные самоделки: стилеты, обмотанные кусками колючей проволоки дубинки и заточенные сапёрные лопатки.

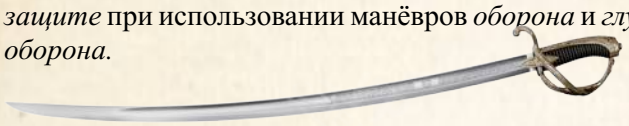
Штык. Винтовка с примкнутым штыком для эффективного использования требует двух рук, но обеспечивает бойцу *дальность* 1, добавляет +1 к *защите* при использовании манёвров *оборона* и *глухая оборона*, и наносит *урон* равный *силе +d6*.

Импровизированное оружие. Как правило, это инструменты или сельхозинвентарь, специально не предназначенные для нанесения увечий, но всё же пригодные для этих целей: плотницкие молотки и топоры, гаечные ключи, лопаты, вилы и прочее.

Такое «оружие» всегда считается оружием *низкого качества* (цена приведена с учётом этого). Древковое импровизированное оружие обладает *дальностью* 1.

Кастет. Вооружённый кастетом персонаж считается безоружным. Также кастет даёт штраф –2 на проверки *внимания* при попытках его обнаружить либо преимущество +2 к проверкам *маскировки* при попытке его спрятать.

Сабля. Часть парадной формы, а также штатное холодное оружие армий европейских держав. Обладает развитой гардой, благодаря чему обеспечивает +1 к *защите*. Также даёт +2 к *драке* при битве верхом, +1 к *защите* при использовании манёвров *оборона* и *глухая оборона.*



Метательный нож. Сбалансированный специально для метания нож. В ближнем бою наносит урон равный *силе* персонажа, а при успешной проверке *метания – сила* + d4

Можно попытаться метнуть обычный нож или кинжал, но в таком случае на проверку *метания* накладывается *штраф* -2.

БРОНЯ

Научно-технический прогресс не ограничился только орудиями уничтожения. На фронтах Великой войны шлемы из атрибутов парадной формы вновь превратились в актуальное средство личной защиты. Они приобрели необходимую толщину, защищая голову и плечи бойца от шрапнели и осколков. Французская каска Адриана стоит на вооружении Новороссии и у Колчака, а рогатый стальной штальхельм почти полностью вытеснил пикенхауб из дублёной кожи в войсках Германии и её сателлитов.

Даже каракулевая папаха или войлочная будёновка, хотя и не отразят осколок, смогут защитить голову, смягчая сабельный удар. Солдатская шинель из толстого сукна, горская бурка или зимняя одежда помогают бойцу выжить в рукопашной схватке, но против огнестрельного оружия они бесполезны. Чтобы повысить шансы бойцов штурмовых групп и ударных отрядов преодолеть под ураганным огнём проволочные заграждения и ворваться во вражеские окопы, потребовалась настоящая броня. С этой целью были разработаны стальные кирасы, такие как германский Саппенпанцер, способные останавливать даже винтовочный патрон.

А применение новейших гиломорфных материалов обещает сделать личную броню не только лёгкой, но и более эффективной.

АРТИЛЛЕРИЯ

Великая война заставила пересмотреть старые подходы к роли артиллерии в боевых действиях, что привело к появлению многочисленных новых образцов артиллерийских орудий. В таблице ниже приводятся характеристики артиллерийских систем российского производства или широко распространённых в русской армии. Такими же параметрами будут обладать орудия аналогичных калибров и схожего целевого назначения других стран-участниц Великой войны.

Бронещит +X: стрелок получает надёжное укрытие от атак спереди. Если противники пытаются стрелять по нему сквозь препятствие (см. «Дневник авантюриста 2», препятствия), к его броне добавляется X.

Стрельба навесом: орудие может вести стрельбу по целям вне зоны видимости на дистанцию не менее 50 (см. «Дневник авантюриста: особенности снаряжения»).

БОЕПРИПАСЫ

Фугасные и осколочно-фугасные. Предназначены для поражения небетонированных укреплений (земляных, деревянных, каменных) и живой силы противника ударной волной, осколками и другими продуктами взрыва. В зависимости от калибра используют *малый* или *средний шаблоны*.

Шрапнельные. Наиболее массовый вид боеприпасов для орудий калибра 75-мм и более. Шрапнельные заряды предназначены для поражения небронированных целей в первую очередь живой силы. В момент взрыва содержимое снаряда разлетается во все стороны, осыпая незащищённые цели стальным дождём. Шрапнель позволяет осуществлять *атаки по площади,* и для определения площади поражения в зависимости от калибра используют *средний* или *большой шаблон*.

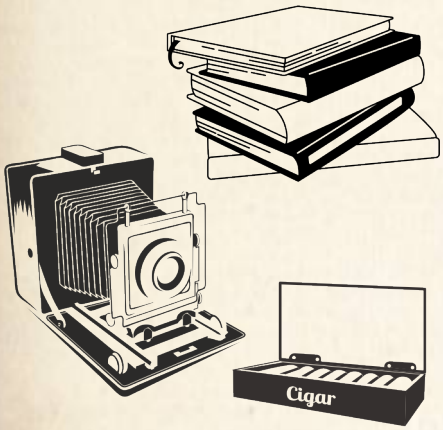
Зажигательные. Фактически, это шрапнельный снаряд, обычно снаряжённый термитом, обладающий меньшей площадью поражения и меньшим разрушительным действием, но способный воспламенять горючие цели. Поражение огнём происходит по правилам *возгорания*, изложенным в «Дневнике авантюриста 2». Ввиду того, что горящий термит разогревается до температуры в 3000°C, цели, попавшие в область поражения, загораются при любом результате на 1d6, кроме 1.

Газовые. Артиллерийский или миномётный снаряд, снаряжённый боевыми отравляющими веществами, чаще всего хлором или фосгеном. Действие аналогично газовой гранате.

Кроме вышеперечисленных боеприпасов могут встречаться иные виды снарядов - например, осветительные, агитационные (боезапас в них заменяют агитлистовки) или дымовые. Их введение в игру остаётся на откуп ведущему, если он видит в них какую-либо необходимость.

† Примечания:

Вес товара указан в килограммах. Цена указана в золотых рублях. *Редкость* оружия и брони приводится в столбце «Цена» в скобках одной буквой: У = уникальный, Р = редкий, О = обычный, Д = доступный, В = вседоступный.

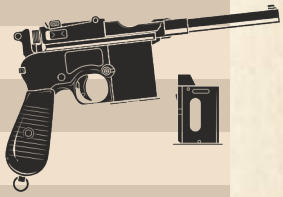


Предмет	Вес	Цена	Примечания
Бинокль полевой	0.3	50	При обзоре больших расстояний даёт +2 к Вниманию
Верёвка (20 м)	2	2	+1 к проверкам Атлетики при верхолазании
Граммофон	10	15	
Граммофонная пластинка	0.1	1 - 3	Запрещённые записи (пример: Е. Летний в Новороссии) продаются на чёрном рынке по тройной цене.
Радиола	2 - 20	10-100	Актуальна в регионах, имеющих гражданские радиочастоты.
Респиратор /противогаз	1	25	Игнорирует повреждения от газов (кроме иприта)
Карманные часы	0.1	5-500	Часы из драгметаллов являются предметом роскоши
Керосиновая лампа	0.3	1	Освещает МШ. Керосин в стоимость не входит
Книга	0.1 - 1	0.2 - 5	Цена зависит от региона и художественной ценности
Фонарик электрический	0.5	10	Освещает КШ. Батарейки в стоимость не входят
Табачные изделия	0.05	0.1 - 10	Цена зависит от региона и качества табака
Бензин /керосин	1 литр	5	Является редким товаром вне столиц гособразований
Собака крупная	от 40	до 300	Актуально для собак служебных пород
Билет на поезд	—	20-500	Цена зависит от класса вагона и расстояния пути
Фотоаппарат	0.2 - 10	50-500	Цена зависит от размеров, спецификации и иных свойств. Плёнка в стоимость не входит

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Способ боепитания оружия: Б=барабан; В =встроенный магазин; Л=лента, М=магазин, О=однозарядный или обойма.

Тип оружия (патрон)	Дальность	Повр.	Скор.	Цена	Вес	Магазин	Примечания
Браунинг карманный (6,35*15.5)	5/10/20	2d6-1	1	20 (О)	0.5	6 (О)	Полуавтомат; См. описание
Револьвер Наган (7,62x38 мм)	12/24/48	2d6+1	1	30 (О)	0.8	7 (Б)	ББ1
Револьвер Наган, офицерский (7,62x38 мм)	12/24/48	2d6+1	1	50 (О)	0.8	7 (Б)	ББ1, Полуавтомат
Маузер К96 (7,63x25 мм)*с прикладом	15/30/60 20/40/80	2d8	1	100 (О) +5 р. (Р)	4+1	10 (В)	ББ2, Полуавтомат, см. описание
Люгер-Парабеллум П08 (9x19 мм)	15/30/60	2d6	1	125 (Д)	1	8 (О)	ББ1, Полуавтомат
Браунинг FN M1903 (9x20 мм)	12/24/48	2d6	1	100 (Д)	1	7 (0)	ББ1, Полуавтомат
Винтовка Мосина-Нагана (7,62x54 мм)	24/48/96	2d8	1	150 (В)	9	5 (В)	ББ 2, штык
Карабин Мосина-Нагана (7,62x54 мм)	20/40/80	2d8	1	150 (В)	7	5 (В)	ББ 2
Обрез винтовки Мосина (7,62x54 мм)	8/16/32	2d6+1	1	100 (Д)	4	5 (В)	ББ 2
Винтовка Бердана No.2 (10,75x58 мм)	22/44/88	2d8	1	100 (О)	9	1 (О)	ББ1, штык
Карабин Бердана No.2 (10,75x58 мм)	18/36/72	2d8	1	100 (О)	7	1 (О)	ББ 1
Охотничье ружье (12 к.)	12/24/48	1-3d6 2d10	1-2	100 (Д)	6	1-2 (О)	Дробовик
Обрез ружья (12 к.)	5/10/20	1-3d6 2d10	1-2	75 (О)	3	1-2 (О)	Дробовик
Самопал, кустарное ружье (любой)	5/10/20	2d6-1	1	50 (Р)	3	1 (О)	Ломается при 1 на основном кубике
Автомат Федорова (6,5x50 мм)	20/40/80	d6+1	2	300 (У)	10	25 (М)	ББ1, Авто
Пистолет-пулемёт M1A1 Томпсона (11,43x23 мм)	12/24/48	2d6+1	3	300 (У)	11	120/50 (М)	ББ1, Авто
Пулемёт «Максим» (7,62x54 мм)	24/48/96	2d8	3	900 (У)	30	120 (Л)	ББ 2, Авто, Бронещит+2, Стационарное, игнорирует штраф за автоматический огонь



Тип оружия (патрон)	Дальность	Повр.	Скор.	Цена	Вес	Магазин	Примечания
Пулемёт Льюиса (7,7x56 мм)	24/48/96	2d8	3	500 (О)	25	47/97 (М)	ББ 2, Авто, Сошки
Пулемёт Шоша (8x50 мм)	24/48/96	2d8	3	300 (О)	18	20 (М)	ББ 2, Авто, Сошки
Огнемет	КШ	2d10	1	1500 (У)	25	3	Игнорирует броню; см. описание

Примечание: стрельба с сошек позволяет игнорировать штраф за автоматический огонь.

Холодное оружие

Тип оружия	Повреждения	Цена	Вес	Примечания
Кастет/Свинчатка	Сила+d4	5 (В)	1	См. описание
Топор/Дубина/Молот/Посох	Сила+d6	2 (В)	3	-1 к проверкам атак и защите
Сельхозинвентарь (вилы, мотыги, косы и пр.)	Сила+d4	1-2 (В)	3	дальность 1, двуручное, -1 к проверкам атак и Защите
Нагайка	Сила+d4	5 (В)	1	- 2 к драке не-казакам
Сабля	Сила+d6	150 (В)	4	+2 к драке при битве верхом, см. описание
Шашка	Сила+d8	100 (Р)	4	
Нож	Сила+1	1 (О)	0.2	
Нож метательный	Сила+d4	1 (Д)	1	3/6/12, см. описание
Тесак	Сила+d6	10 (В)	4	
Штык / Кинжал / Кортик	Сила+d4	10 (В)	1	См. описание
Казацкая пика	Сила+d6	100 (О)	10	ББ 1 в атаке верхом, Дальность 2, двуручное

Гранаты и взрывчатка

Тип оружия	Дальность	Повр.	Цена	Вес	Примечания
Ручная граната	5/10/20	3d6-2	10 (О)	1	СШ
Ручная граната Лемона	5/10/20	3d6	10 (О)	1	СШ
Газовая граната: Фосген	5/10/20	4d6	100 (У)	1	БШ, см.описание
Газовая граната: Иприт	5/10/20	5d6	100 (У)	1	БШ, см.описание
Винтовочная граната	10/20/40	2d6+1	10 (Р)	2	СШ, не используется без винтовки
Динамитная шашка	4/8/16	2d6	5 (Р)	0.5	СШ,+1d6 повр. за каждую шашку

Броня

Тип	Защита	Вес	Цена	Примечания
Папаха/Будёновка	+1	—	2 (В)	При прицельном выстреле в голову защищает в 50% случаев
Кожаный шлем (Пикенхауб)	+2	2	30 (Р)	При прицельном выстреле в голову защищает в 50% случаев
Стальной шлем	+4	6	40 (Р)	При прицельном выстреле в голову защищает в 50% случаев
Шинель/Бурка/Зимняя одежда	+1	3	25 (В)	Закрывает торс, руки и ноги
Бронежилет (Саппенпанцер)	+4	20	500 (У)	Закрывает только торс спереди

Боеприпасы

Тип	Цена	Примечания
Патроны малого калибра (100)	10	Пистолетные до 7 мм
Патроны среднего калибра (100)	20	Пистолетные более 7 мм
Патроны большого калибра (100)	50	Винтовочные и пулемётные

Артиллерия

Тип оружия (доступные боеприпасы*)	Дальность	Повреждения		Скорость	Примечания
		Фугас	Шрапнель		
37-мм траншейная пушка (Ф)	50/100/200	3d8, ББ 3, МШ	—	2	Тяжёлое, расчет 4 человека. Бронещит + 3
37-мм танковая/авиационная пушка (Ф)	50/100/200	3d8, ББ 3, МШ	—	2	Тяжёлое
47-мм скорострельная пушка Гочкиса (Ф)	75/150/300	3d8, ББ 4, МШ	—	2	Тяжёлое, расчет 4 человека, при выпадении 1 на основном кубике Стрельбы лафет ломается
57-мм танковая пушка Гочкиса (Ф)	75/150/300	3d8, ББ 4, МШ	—	1	Тяжёлое
76-мм полевая пушка (Ф, Ш, К, З, Г, Д)	75/150/300	3d8, ББ 4, СШ	3d8, БШ	1	Тяжёлое, расчет 6 человек. Навесное (стрельба не менее чем на 50). Бронещит + 4
76-мм «короткая» пушка (Ф, Ш, К, З, Г, Д)	50/100/200	3d8, ББ 4, СШ	3d8, БШ	1	Тяжёлое, расчет 6 человек. Навесное (стрельба не менее чем на 50). Бронещит + 4
58-мм миномёт ФР (Ф); 88,9-мм бомбомёт Аазена (Ш); 203-мм газомёт Ливсена (Г, Д)	75/100/200	3d8, ББ 1, СШ	3d8, БШ		Тяжёлое. Только навесное (стрельба не менее чем на 50). Расчет 4 человека.

Боеприпасы: Ф=фугасные, Ш=шрапнельные, К=картечь, З=зажигательные, Г=газовые, Д=дымовые.

Образ жизни и снаряжение

Наименование	Цена/Качество				Вес
	Низкое	Нормальное	Хорошее	Отличное	
Образ жизни, день	1	5	10	20	—
Походное снаряжение	5	35	70	140	7
Зимнее снаряжение	15	100	200	600	3
Походный паёк, день	0.2	1	3	8	0.5
Одежда	2	25	50	200	—
Конь	50	150	300	600	—
Фураж, день	0.2	0.5	1	2	1.5
Документы	10	20	40	80	—
Инструменты	25	100	200	400	1
Лекарство, доза	1	5	10	20	—

Тайны камней

– Николай Николаич, посмотрите!

Виноградов сделал несколько шагов с тропы, и ноги его тут же утонули в мшистом ковре вороники. Он даже отсюда, с небольшого острова, мог разглядеть громаду монастыря вдали и его белые стены. Этот великолепный вид восхищал и вдохновлял учёного.

– Гаврило, что у тебя? – спросил он, поправляя очки.

– Ещё один вавилон тута, вашбродь. Эк, до чего велик-та..

Виноградова забавляла эта манера изъясняться.

– Да, он явно больше прочих. Это какой уже у нас, четвёртый?

– Так точно-с. Сказывают, что их тут без счёта. А кто все сосчитает, тому Каменна книга откроеца. Вы же из-за неё тут, вашбродь?

– Догадливый ты парень, Гаврило. Но дело не только в этом. Меня интересует, когда, кто и зачем эти «вавилоны» сложил. Научный интерес.

Гаврило только почесал в затылке и вздохнул. Виноградов сделал ещё пару шагов по воронике, раздавив тёмную ягоду сапогом. «Словно кровавые пятна», – пронеслось в его голове.

Затем он осторожно всмотрелся в бугрящийся узор под ногами, выискивая путь. Петляющая стенка лабиринта открылась перед ним. На что же он так похож? Извивается, переплетается.. Кажется, тронешь – и зашипит, как змея.

– Змея, ну конечно! – воскликнул Виноградов. – Гаврило, это же всё змеи! Только из камней сложенные! Змеи подземного мира!..

Виноградов в приступе вдохновения открыл блокнот и начал записывать, чертить узоры «вавилона» по листу.

А Гаврило стоял и смотрел на высокую насыпь в центре лабиринта, не отводя взгляда.

– Черепа.. – только и выдавил он из себя, бледнея.

И правда. Насыпь в центре была сложена из поросших мхом человеческих черепов..

Глава 4

Границы красной земли

Прежде чем перейти к разделу тайн Красной Земли, раскрывающему суть игрового мира, мы расскажем о ряде возможностей, доступных игрокам и ведущим в играх по данным правилам.

Красная Земля – это достаточно свободный мир, в котором, помимо данных правил, действуют те же игровые законы, что и в «Дневнике Авантюриста». Потому и игрокам и ведущим оставлено много простора для творчества. В конце концов, правила существуют для облегчения игровых взаимодействий, а вовсе не для их усложнения.

В данной главе мы описываем опциональные правила Красной Земли. Они не являются обязательными, применять их, или нет – остаётся на усмотрение ведущего.

Примечание: Следует помнить, что «Красная Земля» - это не «тайничка». К 1922 году о существовании потусторонних существ и сущностей равно как о реальности магии знают почти все жители бывшей Империи и даже некоторых сопредельных государств. В большинстве государственных образований (преимущественно революционных и ультраконсервативных контрреволюционных) власти на официальном уровне пытаются скрыть проявления сверхъестественного, или хотя бы объяснить оное с помощью научных факторов, но помогает это слабо – даже в столицах, не говоря уже о мелких городках и деревнях, жители знают и о нечеловеческих существах, и о магии. А многие даже тайно или открыто пользуются услугами носителей мистических даров – знахарок, спиритуалистов и прочих.

ТАЙМЛАЙН

Для игры по Красной земле актуальным является начало (зима-весна) 1922 года. Но игру можно начать и в более ранний период, начиная с 1914 – с вступления Российской Империи в Великую войну, обыгрывая имевшие места исторические события. Либо в период с 1918 по 1921 – когда шли основные события Гражданской войны и становление на территории бывшей Империи новых гособразований.

В данном случае определённой проблемой могут стать проявления Сверхъестественного. Приложенная ниже таблица показывает влияние потусторонних Сил на суть игрового мира и его изменение, превращение России в Красную Землю.

СИТУАТИВНОСТЬ

Как уже неоднократно было сказано в предыдущих главах, начало игровых действий предлагается на 1922 год. Однако вовсе не обязательно, что этот или следующий год станет концом мира Красной Земли. Дальнейшие события игрового мира отданы на откуп поклонникам мира, как ведущим, так и игрокам. В 1922-23 гг. не случилось большой войны? Нет проблем! Второй Рейх победил в Великой Войне в Европе, и РССР вынуждена объединится с Новороссией против общего врага? Тоже возможно! Действие вашей игры происходит в 1932 году, где Красные гособразования к западу от Оби, Иртыша и Тобола объединились в СССР, с телевидением, парящими в небе «солнечными городами» и ракетопланами; «колчаковия» поглотила восточную половину бывшей Империи, но поперхнулась полными нечисти таёжными Анклавами, Врангель готовит Русский Исход из Крыма в параллельный мир, а махновская Гуляйпольская республика держится благодаря поддержке древнего славянского бога Велеса? – заполняйте чарники, и вперёд!

Также вполне можно допустить т.н. «кроссовер» с другими игровыми сеттингами на базе «Дневника Авантюриста». Понятно, что не все миры подходят – «Ледяное Пекло» или «Круг Земной» крайне сложно соединить с реальностью Красной Земли, но вот те же «Мёртвые Земли» вполне могут быть «прошлым» игрового мира, от которого к 1918 году остались Североамериканские Соединённые Штаты и Конфедерация Штатов Юга, какое-то относительно небольшое количество монстров, остатки Картёжников, вышедшие в тираж ветераны Агентства и подвизавшиеся в ЧВК волшебные стрелки.

Год	Цветн. черты	Создание и развитие персонажа	Нежить	Мистические существа
1914 – 1918	Нет	Мистический дар, посмертие и мистические черты недоступны	Нет	Не встречаются
1919	Ранг *новичок*	Мистический дар ограничен рангом «Новичок». Мистические черты и посмертие недоступны	На усмотрение ведущего	Не встречаются но могут действовать за кадром
1920	Доступны все	Стандартно. Не доступны мистические реликвии и артефакты (кроме зелий и новонаучных устройств)	Регулярно встречается низшая нежить	На усмотрение ведущего, но в прямое взаимодействие с героями не вступают
1921	Доступны все	Стандартно	Стандартно	Регулярно встречаются

А «Вторая Потусторонняя Война» вполне может быть будущим Красной Земли – с поправкой на особенности мира. Или «Зов Ктулху», когда силы несколько иного порядка тоже обратили свой взор на бывшую Империю, или же события Великой войны и Революции пробудили нечто, что спало вечность. И так далее - количество вариантов кроссоверов ограничивается одной лишь фантазией и желаниями ведущего и игроков.

Допуская в своей игре кроссовер с другими сеттингами, необходимо делать поправку на особенности игрового мира. Логично будет, если, например, персонаж ведущего - волшебный стрелок из DeadLands на Красной Земле при сохранении тех же навыков и характеристик, будет иметь Чёрное, или Белое Движение и соответствующие оному *идеалы* и *цветные черты*.

Важный момент – кроссоверные персонажи, даже дикие карты, должны быть исключительно персонажами ведущего. Если игроки желают заявить своих персонажей как тех же сотрудников Агентства, волшебных стрелков или Картёжников – с ними проще и логичнее играть по правилам «Мёртвых земель», причём в них же, на крайний случай - ограничить игру оккупационной зоной С.А.С.Ш., взяв от оной лишь антураж и некоторых монстров.

РЕАКЦИЯ

В Красной Земле используется изменённая таблица реакции из «Дневника авантюриста». В зависимости от начальной реакции персонажа ведущего герой получает модификатор к *харизме* при общении с ним. Если в результате проверки убеждения отношение персонажа изменилась, дальнейшее общение с ним будет проходить с модификатором, соответствующим новой ступени реакции.

Ведущий ни в коем случае не должен напрямую говорить игрокам, какую реакцию они вызвали у его персонажа, давая понять это только по косвенным признакам. По результатам общения с персонажем ведущего она может как улучшиться, так и ухудшиться (см. «Дневник Авантюриста», навык убеждения), и на это уже влияют личные способности персонажей, а не бессознательная реакция человека.

*** - этот термин заменяет несговорчивость как более отвечающий реалиям игрового мира.**

Значение	Ступень реакции	Модификатор к харизме
2 и ниже	враждебность	- 4
3 - 4	подозрительность*	- 2
5 - 9	равнодушие	- 1
10 - 11	дружелюбие	0
12 и выше	готовность помочь	+1

Особенности реакции:

Враждебность. Сердца обитателей Красной Земли наполнены страхом и ненавистью. Каждый видел столько быстрых и случайных смертей, что привык доверять своим ощущениям. Если первоначальная реакция на персонажей игроков *враждебная*, то персонаж ведущего видит в них прямую угрозу своей жизни. В зависимости от расклада сил, он будет спасаться бегством, звать на помощь или атаковать. Ни о какой возможности поговорить, начать торговлю или просто разминуться на дороге речи идти не может. Если героям всё-таки удастся добиться от враждебного персонажа разговора, на их *харизму* будет налагаться *штраф* -4.

Подозрительность. На Красной Земле все друг друга подозревают. Под личиной честного гражданина может скрываться вражеский шпион или просто бандит. Необходимо проявлять бдительность! Если по истечении общения персонажей игроков и персонажа ведущего реакцией последнего останется *подозрительность*, он донесёт о странных личностях властям. Несомненно, сделает это только законопослушный член общества: преступник пойдёт не в участок, а расскажет о мутном типе главарю своей банды.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОНАЧАЛЬНОЙ РЕАКЦИИ

Никогда не будет второго шанса произвести первое впечатление. Реакция персонажей ведущего на персонажей игроков может определиться случайным образом, как указано в «Дневнике Авантюриста», но по возможности рекомендуется использовать приведённые ниже правила, которые учитывают такие факторы, как происхождение, внешний облик и другие.

Почему это важно? Дело в том, что в условиях непрекращающейся войны люди очень сильно ценят свою жизнь и очень мало – чужую и при любой опасности готовы стрелять или же вызвать подмогу. Незнакомец всегда вызывает опасение. Люди приноровились отделять своих от чужих по малейшим деталям их внешнего облика и склонны доверять своему первому впечатлению. Прежде, чем персонаж успеет всё объяснить незнакомцу, тот уже может нажать на спусковой крючок или заорать «караул!»

Базовая реакция случайного встречного обычно является нейтральной - ведущий назначает значение от 5 до 9 (по умолчанию 7) в зависимости от добродушия и настроения персонажа. Кроме того, на неё могут влиять обстоятельства встречи. Например, ухудшают реакцию (от -1 до -4 на усмотрение ведущего): безлюдная местность, ночное время, открытое ношение оружия персонажем игрока, нахождение персонажа ведущего на службе и т.д.

Улучшают реакцию (обычно не больше +1): заведомо безопасное место, праздничная атмосфера и т.д. Но в большинстве случаев обстановка никак не влияет на отношение.

Главным образом реакция на персонажей изменяется под влиянием перечисленных ниже факторов. Как можно заметить, существует множество способов испортить реакцию, и совсем мало - улучшить. Собираясь на переговоры, постарайтесь сделать так, чтобы собеседники остались готовы иметь с вами дело, а не подняли на вилы при первой же возможности.

Фактор	Модификатор реакции
Изъяны и черты	
изъян уродство, чужак	-1 за каждый изъян
черта привлекательность /привлекательность+	+1/+2
Протез/привой	-1
Образ жизни и одежда	
одежда, указывающая на определённый образ жизни	от +1 до -2
униформа организации своего Движения	+1
незнакомая униформа	-1
униформа организации чужого Движения	-2

В зависимости от образа жизни и платья герой может вызывать у персонажей ведущего солидарность или опасения (а заодно и презрение или зависть). Когда персонаж в роскошном костюме оказывается среди заводских работяг, чёрный фрак с запонками скорее вызовет к нему ненависть. Если качество одежды отличается от качества образа жизни героя, ведущему рекомендуется использовать то, которое обеспечит худший модификатор реакции.

Уровни и жанры

В поисках подвигов и приключений герои неизбежно столкнутся с неведомыми силами, и, пытаясь в них разобраться, будут всё глубже погружаться в тайны Красной Земли. Знания об истинном положении дел открываются постепенно: чем больше человек сделал для Движения и соответствует его идеалу, тем глубже он посвящён в его подлинную суть и понимает, кто за кем стоит. Степень постижения персонажами тайных пружин мироздания, понимание ими подоплёки и истинного смысла событий можно условно разделить на четыре уровня от низшего в высшему: массовый, политический, тайный и метафизический.

Верхний уровень влияет на нижний, но нижестоящий не может повлиять на вышестоящий, максимум, он может действовать самостоятельно и независимо. Рядовые участники Движения даже не догадываются о вышестоящих уровнях, не видят полной картины. Но и посвящённые более высокой степени тоже не понимают, что за структуры находятся над ними. Агенты метафизического уровня являются наиболее могущественными и независимыми от чьей-либо воли. Напротив, массы не влияют ни на что — они являются средством для исполнения желаний вышестоящих сил. Чаще всего любая общественная структура выстроена как пирамида во главе с агентами тайного или метафизического уровня.

События верхнего уровня порождают события нижнего, но наблюдателю, находящемуся на нижнем уровне, кажется, что все события имеют причину на его уровне. Например, политический деятель может посчитать переворот в одном из гособразований следствием заговора партий и враждебных спецслужб, так как и спецслужбы, и партии находятся на одном с ним уровне. Увидеть во всём руку мистических сил, недоступных для понимания на его уровне, он не сможет.

Пытаясь понять, каким образом разрозненные силы приходят к согласованию, образованнейшие умы Красной Земли ломают голову, создавая изощрённые теории: от мирового заговора до божьего промысла и исторического материализма. Однако в отличии от вас, читающих это простое объяснение, персонажи игрового мира не могут до конца осознать всю картину, понять взаимодействие уровней и выявить закономерности в поведении сил на каждом из них. Все теории неполны из-за скудости информации, ведь «знающий не говорит, а говорящий не знает».

Ведущему нужно стараться сообщать своим игрокам только те знания, которые соответствуют их уровню. Но даже если информация более высокого уровня «просочится» к неподготовленным персонажам, ничего страшного. Ведь уровень — это не просто набор конкретных фактов, это в своём роде картина мира. Если персонаж узнает что-то единичное, не вписывающееся в неё, он либо не обратит на это внимания, либо как-то встроит это в своё обычное мировосприятие.

Название уровней не должно вводить в заблуждение: не только герой Тайного уровня может обладать магическими силами или Политического — заниматься политическими интригами. Название лишь показывает, что составляет суть данного уровня. Например, игрок может выбрать себе героем колдуна (мистика Зелёного Движения). На первом и втором уровне он будет без всяких проблем использовать свои магические способности, но, только дойдя до третьего уровня, он будет достаточно осведомлён и силён, чтобы сделать занятие магией своим основным способом добиваться поставленных целей. До этого ему придётся прибегать к другим методам: на Массовом уровне к банальной борьбе за выживание, когда всё надо делать самому, а на Политическом — к управлению организациями и группами единомышленников.

Переход между уровнями знания для персонажей игроков осуществляется исходя из степени их погружения и логики сюжета, а также и от желания ведущего посвящать партию во все тайны Красной Земли. Мы рекомендуем не наделять начинающих персонажей этими знаниями сразу. Хорошим ориентиром для этого может служить ранг персонажа.

Ранг	Уровень
Новичок	Массовый
Закалённый	Массовый и Политический
Ветеран	Политический
Герой	Политический и Тайный
Легенда	Тайный и Метафизический

Массовый уровень

На нижней ступени пирамиды находится подавляющее большинство населения. Оно ничего не знает о том, как устроен мир, и не может повлиять на него. Силами массового уровня являются вообще все стихийные объединения людей, которые не имеют политического влияния, их единственная сила — это именно их массовость.

Действуя на массовом уровне, персонажи не оказывают влияния на ход мировых событий. Единственное, что их может заботить в круговороте Гражданской войны, — это собственное выживание или благополучие.

Примеры игры: операция на Царицынском фронте (солдаты и младшие командиры), путешествие через дикие земли Алаш-Орды, сопровождение ценного груза через тайгу, рейд за «хабаром» в Петроград Обречённый, путь к своим через враждебное гособразование, охрана богатых американских туристов на Сахалине, празднование Нового Года в необычной обстановке.

Жанр: выживание, истерн, боевик, хоррор.

Политический уровень

На следующей ступени иерархии стоят все известные институты политической власти: государства, политические партии, правительства и пр. На этом уровне персонажи могут оказывать ограниченное влияние на мир Красной Земли. Им теперь доступны не только собственные ресурсы, но и ресурсы партии. Орудием политиков служат массы и ресурсы, которые они производят. Теперь они сами могут управлять поступками других людей. Они имеют дело с политическими противниками, с которыми соревнуются за контроль над массами.

Примеры игры: уничтожение главного топливохранилища английского флота, срыв запуска Спутника, покушение на генерала Слащёва, управление наступлением на Царицынском фронте, свержение режима Скоропадского в Киеве.

Жанр: организация революции, политическая интрига, шпионский детектив.

Тайный уровень

Перелом сделал магию очевидной и доступной многим, но она была в мире и до него. Издавна существовали объединения людей, обладающих сверхъестественными способностями. Они стояли за тронами, с помощью магии и тайных манипуляций управляя царями, военачальниками, народными вождями. Персонажи Тайного уровня оказывают огромное влияние на игровой мир. Принадлежность к мистическим орденам, спаянным сверхъестественными связями, даёт им власть над целыми государствами и партиями. Мощь Тайных обществ огромна, несравнима ни с одной из политических партий, хотя их члены всегда остаются в тени. Никогда нельзя сказать точно, как выглядит тот или иной персонаж на этом уровне: они меняют личности как маски.

Примеры игры: работа в КомКоне и иных организациях, борющихся с нечистью и эзоконтрой, поиски Земли Санникова, разгадка тайны Золотого Дракона, исследование руин гиперборейского города, выполнение условий договора с местным Хозяином, поиск Святого Грааля.

Жанр: разборки магов, поиск магических предметов, борьба с нечистью и монстрами.

Метафизический уровень

На самой вершине пирамиды находятся не люди. Её занимают таинственные и зловещие обитатели Иного мира. Четыре враждующих племени Духов проникли в мир людей после Перелома и теперь делают всё возможное, чтобы изменить его в удобную для себя сторону. Ловко замаскировав свои собственные интересы под затаённые чаяния человечества, они теперь стремятся безраздельно овладеть людьми.

Финальная цель Духов — это Слияние. Иной мир и Мир людей должны объединиться и превратиться в нечто абсолютно новое. Сегодняшнее состояние Красной Земли — это только первый шаг. Каждое из четырёх племён духов имеет своё собственное видение того, как он должен выглядеть. Именно поэтому они ведут между собой беспощадную борьбу, вовлекая в неё и людей. Но последним они и не думают сообщать об истинных причинах, по которым льётся кровь на многочисленных полях сражений Красной Земли.

На метафизический уровень может выйти только тот человек, который смог осознать всю суть происходящего на Красной Земле и получить достаточно сил и знаний, чтобы противостоять Духам их же оружием. Поскольку Движения – лишь безликие потоки Сил, только по-настоящему мудрый и стойкий человек, прошедший множество испытаний и закаливший свою волю и разум может бросить вызов могущественным Духам – и ниспровергнуть их, заставив силу Движений служить Человечеству – либо навсегда закрыв Мир Людей для Мира Духов. Впрочем, кто-то из людей, выбрав путь антигероя, может попытаться сам занять определённое место в иерархии Духов – и перекроить Мир Людей на свой лад. Более подробно о Духах Движений будет сказано в главе «Обитатели Красной Земли».

Примеры игры: уничтожение Высших демонов, поиск Золотого Шара в Петрограде (дабы желанием закрыть Разлом), поиск и остановка Красного Сердца.

Жанр: спасение мира.

Примечание: несмотря на то, что «Красная Земля» по своей сути – достаточно серьёзный сеттинг, ничто не мешает делать для него юмористические приключения. Пример подобного можно отыскать, например, в регионбуке «Урал: Земля Людей» для первой редакции Красной Земли, кроме того существует масса анекдотов и сатирических произведений на тему Гражданской войны.

Приключения в юмористическом жанре не имеют определённых уровней, стоят вне вышеуказанной пирамиды и не требуют глубокого погружения в реалии мира.

ПРИМАТ ГУМАНИЗМА

Как уже было неоднократно сказано ранее, Движения – лишь безликие потоки Сил, появившиеся в Мире Людей после Перелома. Духи Движений, их могущественнейшие порождения, превратившие Красную Землю в арену своего противостояния, стоят за всеми теми эксцессами, что происходят на территории бывшей Империи.

Но что, если человечество сможет избавиться от Духов? Сможет ли самостоятельно овладеть силой Движений и поставить их себе на службу? Некоторые деятели, достигшие достаточно высоких степеней посвящения в оккультных и новонаучных кругах, считают, что это возможно. Они декларируют так называемый «примат гуманизма», он же – «Синее Движение» - отказ от поклонения каким бы то ни было Силам и Духам, отказ в участии в их разборках и постулат о том, что важными являются интересы людей. Всякая декларация "более высокого статуса" - повод не для восхищения и следования указаниям, а начала оперативной разработки. Эти люди и даже целые организации видят себя на страже Человечества в условиях метафизической войны на уничтожение, собственно, Человечества.

«Синее Движение» технически не является Движением, люди, придерживающиеся примата гуманизма могут быть участниками любого из Движений. Однако они ставят своей целью борьбу с Духами и их влиянием – в том числе с Духами своего Движения. Они могут быть патриотами того или иного гособразования иметь определённые жизненные идеалы, и даже состоять в партии. Но, поскольку информация о истинной природе Духов Движений сокрыта от непосвящённых, влиться в ряды «синего Движения» возможно лишь на *ранге Ветеран* и лишь на *Тайном* уровне.

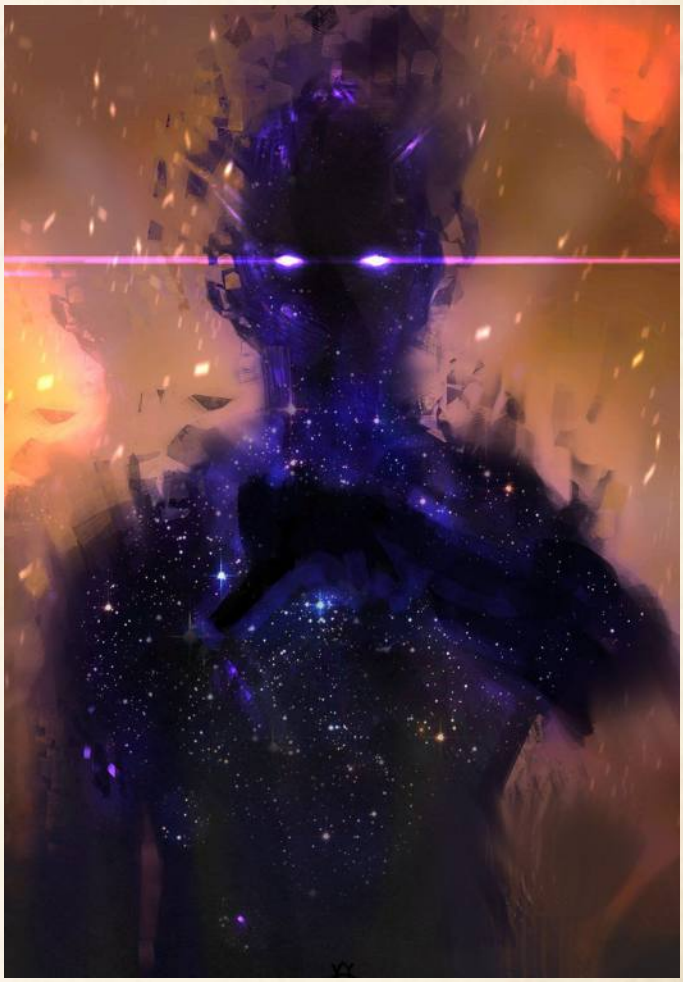
О ПРИРОДЕ ПУСТОТЫ

Считается, что в мире Красной Земли меж собой ведут непримиримую борьбу Четыре Движения, и лишь единицы знают, что противоборствующих Сил в Мире Людей несколько больше. В частности, в незримой войне за передел мира участвует ещё одна Сила – Пустота.

Природа Пустоты смутна и непонятна. Кто-то считает, что это самая могущественная из Сил, кто-то напрочь отрицает само её существование. Людей, владеющих силами Пустоты, крайне мало, знающие называют их Пустотниками. На них не действуют магия и сверхспособности Движений, но при этом имеют почти безграничную власть над Пространством, Временем и человеческими душами.

Пустотники почти не вмешиваются в процессы, происходящие на Красной Земле. Со стороны может показаться, что каждый из них – «вещь в себе», и не интересуется борьбой людей и Движений. В действительности это не так – они работают над изменением Мира Людей, возможно, более интенсивно и фанатично, чем самые преданные сторонники Движений и даже их Духи, но их действия невидимы и неосязаемы даже для носителей мистических даров и потусторонних сущностей.

Единственное, что известно наверняка – что Пустота враждебна Движениям. Если Духи Движений в какой-то мере «питаются» человечеством (Красные – кровью, Зелёные – плотью, Белые – сознанием, Чёрные – подсознанием), то Пустота питается Движениями. Гипотетически Пустота может очистить Мир Людей и от Духов, и от Движений – но что тогда будет с миром? Человечество, за столь недолгий период уже привыкшее пользоваться даруемыми Движениями дарами и инструментами, едва ли захочет добровольно отказаться от своих новых возможностей…



Пролетарии всех стран, соединяйтесь!

Когда сознание вернулась к Пашке, он не сразу понял, где он и что с ним. Похоже, он оказался внутри огромного механизма — вокруг лишь провода, датчики, экраны.. Попытка вспомнить, что было накануне, вызывала пугающие воспоминания — тьма, крики, волчьи морды и что-то совсем уж запредельное.. Но, пока он напрягал память, возникло стойкое ощущение, что он здесь не просто не один — как будто где-то рядом, а может даже.. внутри? — находится кто-то очень близкий, родной и очень нужный..

– Кто здесь? — вопросил Пашка не то пустоту, не то окружающий его механизм.

– Пашка? — неуверенно раздался откуда-то голос, до боли знакомый. — Пашка! Это ты!

– Колька! — он едва не задохнулся от радости. — Друг мой! Ты жив!

– Мальчики? — неужели это Машка, весёлая рыжая оторва? И она здесь?!

– Машка? Машка!!! — это Васька, вожак их комсомольского звена. Значит и он — жив?

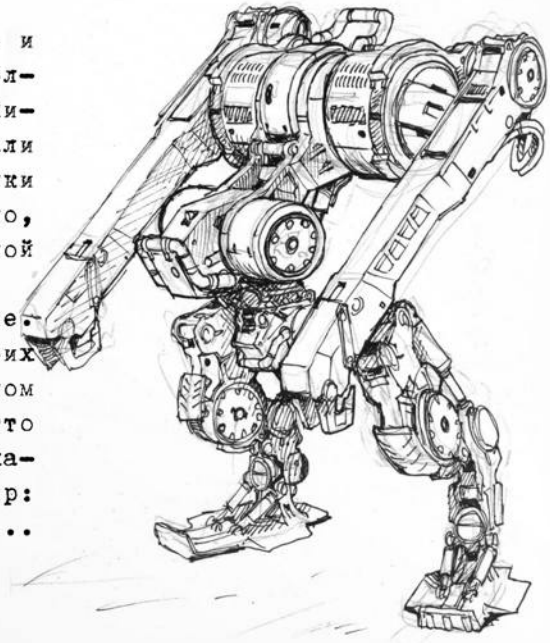
– Ребята, я не уверена, но кажется мы все.. живы? — неуверенный голос мог принадлежать только Насте, робкой «заучке». Но ведь Пашка точно помнил, как огромный получеловек-полуволк.. нет, не надо думать об этом! Ведь они все — его комсомольское звено, его пятёрка, самые близкие и дорогие ему люди — здесь, рядом! Он чувствовал их, словно часть себя, их радость от возвращения, их восторг. Словно теперь они по-настоящему стали единым целым. Общая кровь струилась по их жилам, доселе невообразимая сила переполняла их, и даже слова уже были не нужны.

– Поздравляю с активацией, товарищи комсомольцы! — раздался из динамиков хрипловатый баритон Комиссара. — Родина не забыла ваш подвиг и ваш героизм! И пусть контрреволюционеры «антоновщины» нанесли вам подлый, страшный удар в спину, знайте — их усилия были напрасны! Вы теперь — экипаж новейшего боевого техноантропа «Красный Гигант»! Именно на вас возлагается священная обязанность — уничтожить это гнездилище врагов Республики, установив на этих территориях революционный порядок! Наша земля должна быть очищена от кулацких подпевал, от мракобесов и людоедов, от кукловодов-сектантов и их ручных тварей! Лишь покончив с этим врагом мы сможем обеспечить города хлебом и дать Родине спокойствие и безопасность! В пролетарском единстве разума и логики, науки и техники, человека и машины наша общая сила! Да здравствует Революция!..

* * *

.. «Красный Гигант», чья «голова», основная кабина управления возвышалась над верхушками самых высоких сосен, шёл вперёд. Он казался непобедимым, его огневая мощь просто поражала! Орды упырей превращались в пепел в пламени реактивного огнемёта, эскадроны «навьих конников» в клочья разрывали залпы ракет Цандера, шаровые молнии — сполохи бессильно гасли, не в силах прожечь гиломорфную броню, а выстрелы тяжёлых гиперболоидов распыляли на атомы чудовищных волкодлаков!

Но слишком много нечисти выползло из лесов и болот «антоновщины». И древняя хтоническая волшба, чуждая всему цивилизованному миру, подтачивала «Красного Гиганта» изнутри. Отказывали агрегаты, замолкали фрикционы, опускались стрелки датчиков. Вот техноантроп уже упал на одно колено, и орды тварей накинулись на него одной сплошной волной..



.. Пашка ощущал лишь усталость и опустошение. Силы покидали его. Он уже не чувствовал своих собратьев, их сердца больше не бились в едином ритме. Их голоса затихли, и, похоже, навсегда. Это был конец. Последним усилием, уже запустив механизм самоуничтожения машины, он передал в эфир: «Пролетарии всех стран — соединяйтесь! Это... прекрасно!...»

Глава 5

Тайны Красной земли

Первым шагом на пути к Слиянию Мира Людей и Иного Мира стал Перелом. С каждым днём, минувшим с конца октября 1919-го года, территория, которая когда-то называлась Российской Империей, всё дальше отходит от своего изначального состояния человеческого мира и превращается в нечто, лишь очень отдалённо её напоминающее, — Красную Землю.

Находясь в Красной Москве 1922-го, которая каким-то чудом всего за пару лет превратилась из задыхающегося от голода, преступности и нищеты города в столицу мирового авангарда и технического прогресса, нельзя не поверить, что коммунизм вот-вот будет построен. Как будто сам воздух дышит здесь ожиданием рождения Нового Человека. Сходные вещи происходят и в центрах других Движений. Даже сама природа подстраивается под господствующее Движение. В особенности это касается Зелёных регионов: необычайное буйство жизни сочетается с дикостью и запустением. Города разрушаются и зарастают бурьяном, по каменным улицам, где ещё год назад ходили чиновники и солдаты, бродят дикие звери. Всё меняется с невероятной скоростью: процесс, на который в обычной ситуации потребовались бы годы, под влиянием сверхъестественных сил, проходит за месяцы.

Цели, которые по их собственному мнению, преследуют участники Движений, возвышенны и благородны. Можно по-разному относиться к идеям создания сверхчеловека и справедливого общества, или же полного освобождения человека от его оков, но надо признать, что им присуща определённая красота. Участники Движения так или иначе хотят что-то дать людям, улучшить их долю, построить новое общество или исправить недостатки старого.

Но на самом деле же единственной целью существования Движений в Мире Людей являются интересы потусторонних сущностей, во всём чуждых человеку – т.н. Духов Движений. Духи переделывают людей вовлечённых в Движения, и меняют природу регионов где устанавливается их власть. Но важно другое: Духи жаждут изменить саму человеческую природу, создавая вместо рода человеческого нечто иное. Московские Красные открыто провозглашают это, заявляя в своей пропаганде, что под их управлением старый несовершенный человек пройдёт через Переплавку, и на месте его возникнет Новый Человек. В этом главная цель большевиков и их покровителей – Духов Красного Движения, но и их противники для достижения своих целей также всё чаще и чаще опираются не на людей.

Впрочем, в стане Духов даже одного и того же Движения не всегда всё гладко. Каждый из Духов, действующих на Красной Земле, является самобытной личностью, и имеет свои взгляды на лучшее мироустройство. Оттого политика разных гособразований, пусть даже в них превалирует одно и то же Движение, так разнится – к примеру Духи Белого Движения, стоящие за колчаковским режимом с его нордизмом, корпоратизмом, милитаризацией и сословно-классовой сегрегацией видят будущее мира совсем иначе, чем те Белые Духи, которые пытаются создать «Белый рай» в Новороссии – с культурным лоском Серебряного Века, либерализмом и философией «Нового русского этноса». То же самое касается иных территорий. Где-то порой доходит до того, что Духи разных Движений объединяются друг с другом, чтобы сообща попытаться сконструировать на подконтрольных им территориях более совершенную форму мироустройства, чем те, что созидают их конкуренты в соседних гособразованиях и регионах.

Играя за то или иное гособразование ведущий и игроки должны понимать, что не всегда в представленном гособразовании имеется примат только одного Движения. Так на территории Сибирского Вольготного Земчества как-то уживаются Белое и Зелёное Движение, а в Республике М.Р.А.К. – Чёрное и Красное. А в Уральской Народной Республике более-менее гармонично умудряются уживаться и Красное, и Зелёное, и даже Белое Движение.

МЕСТА СИЛЫ

Когда произошёл Перелом, граница между мирами треснула. В некоторых местах эти трещины оказались глубже, чем в других. Как правило это были места, в которых и раньше миры соприкасались. Издавна такие места считались священными и почитались местными, а мудрецы и маги называли их Местами Силы.

В Месте Силы энергия Иного мира мощным потоком вливается в Мир людей. Сверхъестественные феномены проявляются в этих местах особенно ярко и отчётливо. Любое Место Силы относится к одному из четырёх Движений — там особенно часто можно увидеть Духов Движений. Места Силы могут помочь сторонникам «своих» Движений и навредить «чужим». Посещая Место Силы своего Движения, персонаж чувствует необычайный прилив энергии и бодрости. Напротив, в Местах Силы прочих Движений он будет чувствовать себя гораздо хуже.

Белым Местом Силы является практически любой храм или церковь возрастом старше трёхсот лет или же то место, на котором он ранее находился, это также величайшие монастыри и храмы, руины исчезнувших цивилизаций, курганы древних вождей, дольмены, пещерные города и высеченные в скалах святилища. До Перелома люди не обращали на них внимания, принимая за обычные естественные образования, но теперь их глаза словно открылись, и следы древней цивилизации предстают удивлённому взору искателей во всей своей нечеловеческой красоте. Руины древних гиперборейских храмов затерянные в тундре Кольского Полуострова, — пример такого места.

Зелёные Места Силы — это потайные лесные святилища, почитаемые камни и овраги, населённые духами непроходимые топи, зловещие ущелья, священные рощи, где до сих пор приносятся жертвы духам Земли. На вид эти горы, ущелья, озёра, болота могут и не отличаться от обычных, но любому, кто в них окажется, становится очевидным присутствие в них неведомого. Таково, например, озеро Байкал, который люди с недавних пор обходят стороной и который облюбовали странные сущности.

Красные Места Силы — это крупные стройки, места сражений и народных выступлений, огромные заводы, места величайших битв и побед, и, конечно же, памятники революций. Они являются свидетелями величайших событий современности, в которых энергия масс проявилась наиболее мощно. Здесь человек не может не ощущать себя лишь маленькой песчинкой в людском море. Красная Площадь, на которой проводятся эпические по своему масштабу демонстрации, — пример такого места.

Чёрные Места Силы — это места крупных преступлений, массовых убийств, неслыханных злодеяний, заброшенные дома, в которых когда-то кипела распутная и лихая жизнь, опустошённые войной и мором деревни и сёла. Это свидетели самых разрушительных социальных катастроф современности. Отчаяние и опустошённость царит здесь повсюду. Йоканьгская тюрьма на территории Кольской Оккупационной Зоны, в которой интервенты замучили сотни невинных жертв – одно из таких мест.

Находясь в Месте Силы своего *движения*, персонаж получает положительный модификатор (не более +4, суммируется с прочими модификаторами), равный уровню Места Силы, к проверкам *выносливости* и *характера*, а также к любым другим проверкам, связанным с сопротивлением *страху*, *поединкам воли* или магическим эффектам, воздействующим на разум. Кроме того, пункты силы у магов соответствующего *движения* восстанавливаются в 2 раза быстрее.

В Местах Силы чужого *движения* персонаж получает штраф, равный уровню Места Силы, к проверкам *выносливости* и *характера* (не более -4, суммируется с прочими модификаторами), а также к любым другим проверкам, связанным с сопротивлением страху, *поединкам воли* или магическим эффектам, воздействующим на разум. Кроме того, пункты силы у магов противоположного *движения* восстанавливаются медленнее в 2 раза.

Находясь в месте силы своего *движения*, персонаж может получить его благословение. Персонажу необходимо глубоко прочувствовать, погрузиться и слиться со своим Движением, совершив своего рода медитацию или молитву. Уместно будет и небольшое пожертвование.

После этих действий персонаж получает +1 к проверкам одного параметра, который в наибольшей степени отвечает предназначению и характерным особенностям места. Например, знаменитая Красная фабрика даёт +1 к *ремонту*; Белый храм, посвящённый святому-целителю, +1 к *лечению*; Зелёный камень, исцеляющий от болезней, +1 к *выносливости*; Чёрный воровской притон +1 к *азартным играм*. Благословение мест силы первого уровня действует один день, второго — одну неделю, третьего — один месяц.

На любой момент времени на персонажа может действовать эффект только одного благословения, поэтому если он получит благословение в новом Месте Силы, то предыдущее перестанет действовать.

Получать благословения в одном и том же Месте Силы можно неограниченное число раз.

СОЗДАНИЕ МЕСТ СИЛЫ

Персонажи, глубоко погружённые в Движения (т.е. ранга *ветеран* и выше), имеющие минимум три *идеала*, могут сами создать Место Силы своего *движения*. Это не просто, но, тем не менее, возможно при соблюдении ряда особых условий, из которых важнейшее – принадлежность всех участников действа к одному и тому же *движению*.

Создание Мест Силы – это сугубо игровой момент. Игроки под контролем ведущего должны отыграть процесс создания данного Места. Ведущий вправе налагать определённые осложнения на процесс, если того требует логика ситуации (например, явление жандармов на «хазу» прямо посреди действа Чёрных, неполадки в аппаратуре Красных и т.п.). Места Силы, созданные персонажами, могут быть лишь первого или второго уровня, что зависит от качества отыгрыша игроков и определяется ведущим. Создавать Места Силы могут даже те персонажи, что не владеют Мистическим даром.

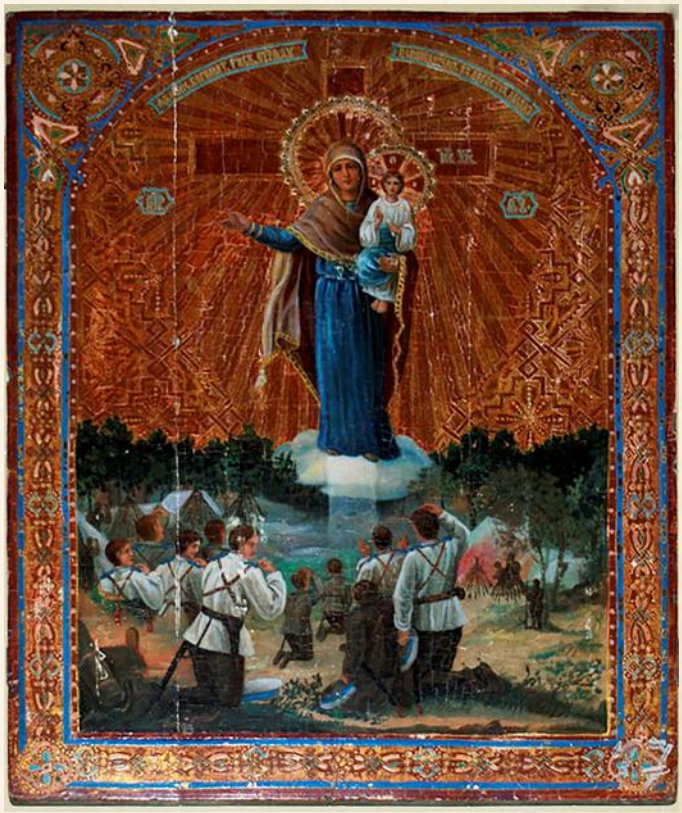
Создание Красного Места Силы требует научных прорывов и инноваторских технических или культурных решений. Для этого персонажи должны изобрести, собрать и запустить сложный механизм (робот, ракетоплан, электрогенератор и т.п.), создать сверхпрочный или сверхпроводимый гиломорфный сплав, прочитать лекцию о научных достижениях (причём так, чтобы оная «зацепила» публику, подвигнув её на просвещение и техническую деятельность), с аншлагом провести фестиваль Новой музыки и т.п.

Создание Белого Места Силы требует великих подвигов военной, гражданской или административной службы. Для этого персонажи должны успешно оборонять малыми силами важный участок фронта, восстановить службы в переделанной под сельский клуб церкви, успешно сагитировать обывателей массово записаться в армию, поднять мораль в разложившихся отрядах, не прибегая к насилию подавить бунт рабочих и т.п.

Создание Зелёного Места Силы требует обращения к силам Земли-Матушки, их пробуждения, обновления или очищения. Для этого персонажи должны пробудить от тысячелетней спячки древнего Духа-Хозяина, возвести алтарь Матери-Земли, расчистить родник в засыхающем оазисе, разрушить загрязняющий реку завод и т.п.

Создание Чёрного Места Силы требует действий направленных на разрушение устоев и норм, требует нарушения писанных и неписаных законов, массовых убийств и инвольтаций к Хаосу. Для этого персонажи должны осквернить чужое Место Силы, устроить массовое убийство, надругаться над святыней, провести «акцию», которая всколыхнёт общественное мнение, склоняя обывателей к бессмысленному бунту и т.п.

Если в процессе создания Места Силы по тем или иным причинам кто-то погибнет (н. от пуль жандармов в перестрелке, от взрыва гиломорфного аппарата, камня, брошенного в голову бунтующими рабочими, будет принесён в жертву тем или иным сущностям и т.д.) – в случае успешного создания Места, он может восстать в качестве нежити. Статисты встают сами в виде низшей нежити, подчинённой создателям, дикие карты же восстают в виде нежити высшей – если позволяют условия – того же некробионта нельзя создать без специального и дорогостоящего оборудования. Персонажам не нужно производить для этого какие-либо манипуляции, устраивать специальный обряд и прочие подобные действа – нежить поднимет сила Движения, а не усилия персонажей. Погибшие враги Движения не восстанут - ни низшей, ни высшей нежитью.



Для простого обывателя события на Красной Земле кажутся непознаваемым хаосом. В его глазах всё меняется настолько быстро и неупорядоченно, что он не в состоянии увидеть суть происходящего. Однако есть те, кто читает эту бешеную круговерть событий как открытую книгу. Они владеют тайными рычагами влияния и способны незримо менять судьбу Красной Земли. Они находятся на самом высоком уровне и обладают огромным арсеналом сверхъестественных сил. Государства, партии, армии — всё это фигуры, которыми они ведут игру на огромной шахматной доске. Приз в этой игре — власть над Красной Землёй. Эти посвящённые чаще всего объединены в Тайные общества.

Каждое из тайных обществ имеет свою функцию и своё место в Движении. Тайные общества являются проводниками Идеалов Движения, их конечной целью является построение на Красной земле идеальной модели общества (Новое общество, Традиция, Земной рай, Воля). Однако тактические цели каждое из тайных обществ определяет само, согласно своему предназначению и в ответ на действия соперников, отстаивая своё видение кратчайшего и правильного пути достижения Идеала. Поэтому трения между тайными обществами внутри одного и того же Движения неизбежны и нередки. Временные союзы двух враждебных обществ против третьего возможны, но никто не строит иллюзий на счёт их долговечности.

Прямыми орудиями тайных обществ, посредством которых они проявляют себя на политическом и массовом уровнях, служат Специальные организации, которые обычно выполняют функции спецслужб, разведывательных и боевых групп. Спецорганизации ставят перед собой ясные политические цели. Если тайные общества протягивают свои щупальца до любого места на Красной Земле, до которого могут дотянуться, то Спецорганизации более привязаны к конкретным гособразованиям, которые их финансируют и развивают, и которые считают, что эти Спецорганизации работают прежде всего на благо гособразования.

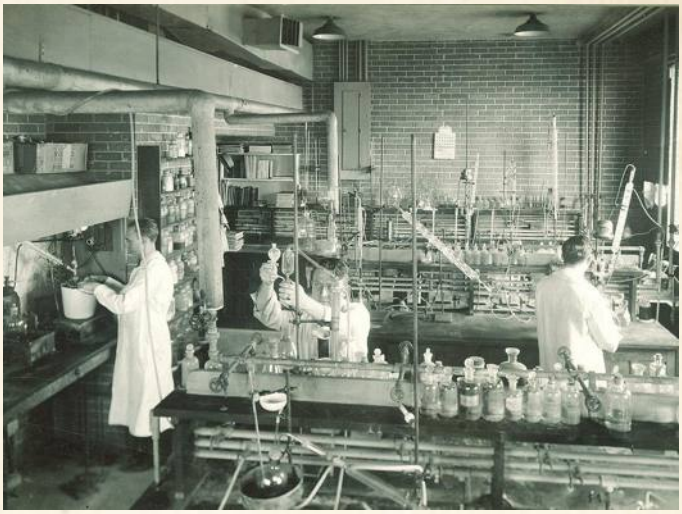
Ниже приводится краткое описание наиболее заметных тайных обществ и Спецорганизаций каждого из четырёх Движений: что они из себя представляют, какую роль играют в Движении, какими методами пользуются и какие цели ставят на ближайшее время, а также требования к членству в них.

КРАСНЫЕ ОБЩЕСТВА И ОРГАНИЗАЦИИ

Высший Экспериментальный Институт

Чтобы понять Новую науку, нужно изучить её корни. Высший Экспериментальный Институт занимается именно этим. Для советского руководства и коллег члены ВЭИ — талантливые служители пролетарской науки. На самом деле только они и занимаются Новой наукой по-настоящему, остальные работающие на этом поле учёные лишь экспериментируют вслепую, воспроизводя чужие методики.

Институт имеет досконально проработанный план



действий на десять лет вперёд, предписывающий развитие разных направлений Новой науки в гособразованиях. Филиалы ВЭИ могут носить разные названия, но суть остаётся той же. Тверской филиал ВЭИ под управлением Владислава Эдмундовича Дзержинского изучает технологии воздействия на человеческую психику. Филиал института в Народовольске — новые способы очистки рубедина и области его применения. Царицинский и Брянский — разработку гиломорфного транспорта. Уральский Научно-Исследовательский Институт Биоэнергетики, Аномальных Явлений и Ноосферы (УрНИИ БАЯН) исследует аномальные феномены, и содействует внедрению Новой науки в массовое производство и товары широкого потребления.

Требования: *новая наука d8, реальное образование d8, классическое образование d6.*

Спецотдел ВЧК РССР

Спецотдел — секретное подразделение ВЧК по борьбе со сверхъестественными силами, угрожающими Советской России. Официальный статус Спецотдела в качестве подразделения по шифровке и дешифровке позволяет его сотрудникам сохранять известную степень анонимности и свободы действий. Задачи Спецотдела разнообразны: борьба с эзконтрами (эзотерическими контрреволюционерами) в Советской России и за её пределами, расшифровка сути их сверхъестественных возможностей и нахождение способов борьбы с ними, уничтожение опасных чудовищ, а также секретные операции, требующие применения сил Новой науки в сочетании со скрытностью и быстротой.

Похожие организации имеются и в других Красных гособразованиях. В Бурятской Народно-Дхармической Республике подобной деятельностью занимаются монахи дацана Красного Кулака, а в УрНР – профессионалы из Комиссариата по Контролю паранаучных проявлений (сокращённо КомКон)

Требования: *классическое образование d8, запугивание d8, анализ текста d8.*

Орден Красного Знамени

Неофициальное сообщество кавалеров высшей награды РССР, выдающихся красных командиров и комиссаров. Своей целью Орден ставит победу Революции на Красной Земле и во всём мире. Высшее военное руководство официально не признаёт этого общества. Однако оно опирается на поддержку орденоносцев, а среди военных ходят слухи о загадочном престижном братстве.

Чтобы попасть в него, кандидат должен быть кавалером одноимённой награды, иметь поручителей и пройти испытание, заключающееся в сдаче нормативов ГТО. Это даёт как привилегии (доступ к широкому спектру новонаучного оружия и техники, а также отборному личному составу), так и обязательства.

Носители ордена служат на наиболее ответственных и опасных участках фронтов, кольцом охватывающих Советскую Россию и на границах братских советских республик. Они часто проводят смертельно опасные и самоубийственные военные миссии.

Внутри Ордена практически не существует карьеризма и доносительства — только дух здорового соревнования. Члены Ордена считают друг друга братьями и всегда готовы прийти на помощь товарищу-орденоносцу, невзирая на внутрипартийные или межпартийные трения.

Требования: *драка d8, стрельба d8, военное дело d8, награда - Орден Красного Знамени.*

Прочие общества и Спецорганизации

В Красном Движении существуют и другие товарищества и организации регионального характера. **Союз Воинствующих Безбожников** имеет статус общественной организации, которая, тем не менее, пользуется широкой государственной поддержкой в революционных гособразованиях. Организация действует по всей Красной Земле, полностью посвятив себя борьбе с «религиозными пережитками».

На Дальнем Востоке набирает силу недавно образованная **Секта Красного Лотоса**, члены которой экспериментируют над сочетанием восточных единоборств и некробиотических привоев.

Инженеры ижевской **Трудовой Артели №4** занимаются созданием устройств Новой науки, выводящих из строя другие изобретения Новой науки.

Союз **Красный Светоч** объединяет художников-авангардистов, режиссёров театра и кино, новомузыкантов, поэтов и других людей искусства. Их задача – просвещение масс, создание новой пролетарской морали, построенной на коллективизме, взаимовыручке и справедливости взамен морали буржуазной, произрастающей из эгоизма, похоти и приспособленчества.

БЕЛЫЕ ОБЩЕСТВА И ОРГАНИЗАЦИИ

Сидерический Синклит

Сидерический Синклит был впервые созван в 1921-ом году, чтобы объединить лучших оккультистов Красной Земли и скоординировать их действия в едином направлении, и с тех пор он действует постоянно. Благодаря Синклиту Белое Движение в настоящий момент обладает самым мощным мистическим арсеналом среди прочих противоборствующих сторон.

Высшая цель Синклита, его долг перед Белым Делом — упорядочить влияние астральных сущностей (обитателей Иного Мира) на Мир Людей, а также воссоздать утраченные Традиции, и наполнить ими обыденную жизнь Белых гособразований. Иными словами, Синклит занимается магией как ещё одним магистральным направлением науки, развивая и углубляя мистические познания.

Главной «вотчиной» Сидерического Синклита является Новороссия – именно там, где-то в городах Южного Берега Крыма находится штаб-квартира этого общества. Имеются представительства данной организации в ряде столиц государств Белой России – Омске, Архангельске, Новгороде.

На момент событий 1922 года Синклит состоит из двенадцати лож, каждая во главе со своим Мастером, а возглавляет его Гроссмейстер, чья личность неизвестна. Каждая ложа занимается определёнными прикладными задачам - борьбой с нечистью; изучением связей, соединяющих Миры; попытками разобраться в сущности Бессмертных и получить возможность лучше управлять ими. Все ложи имеют собственные ритуалы, восходящие к определённой Традиции: египетской, нумерологической, герметической, масонской и т. д. Особенно интересна в этом отношении Ложа Серебряной Лиры, чьи ритуалы построены на волшебной силе поэзии. В неё входят многие видные поэты-символисты Серебряного Века.

Требования: *оккультизм d8, классическое образование d8, убеждение d6, анализ текста d8*

Братство Золотой Цепи

Братство Золотой Цепи объединяет христианских, исламских и иудейских мистиков, сумевших выйти за ограничения своих религий и узреть единую Запредельную Истину, стоящую за ними. Целью его существования является сплочение Белого Движения изнутри и устроение его по Божественным принципам. Большую часть времени братья пребывают в глубоком медитативном состоянии (входя в него через зикр, исихазм или углублённое изучение священных книг).

Так они объединяют свои силы и «куют Золотую Цепь», т.е. соединяют всех сторонников Белого Движения воедино. Они полагают, что с помощью веры можно добиться любых целей. Однако веры отдельного человека мало — другое дело, если множество людей станут верить в одно. Тогда то, во что истово верят миллионы — Царство Божие — станет реальностью. Поэтому необходимо обратить людей к вере, указать им путь, а также постоянно укреплять веру в их сердцах, потому что она может ослабнуть, и тогда человек станет добычей сил зла.

Помимо невероятного дара убеждения братья Ордена обладают и мощными мистическими способностями, которые сами они считают благодатью, данной им Богом. Находясь в состоянии созерцания Абсолюта, они способны видеть на любые расстояния, появляться в любой точке Красной Земли и предостерегать ключевых деятелей Истории от необдуманных поступков. Они лучше других видят последствия событий и стараются направить их на пользу Белому Движению.

Требования: *оккультизм (теургия)* d8, *анализ текста* d8, *убеждение* d8.

Орден Железного Венца

Этот офицерский союз является не просто элитным воинским клубом, но и эзотерической организацией. В него входят избранные воины Белых армий, принадлежащие к офицерскому составу одной из Бессмертных Дивизий. На Юге это корниловцы, марковцы, дроздовцы и алексеевцы; на Северо-Западе — ливенцы; в Сибири — каппелевцы. Члены Ордена стремятся не просто сберечь традиционные героические ценности и укрыть их от посягательства врагов, но и стать их живыми воплощениями. Они находятся на переднем крае Белой борьбы и в открытом бою противостоят любым врагам. Значимость члена Ордена определяется исключительно его личными достижениями и свершениями. Повседневная деятельность воинов Ордена — это постоянный подвиг.

Братья (а в последние годы и сёстры) ордена обеспечивают полную и безоговорочную поддержку друг другу, хотя за помощью они обращаются только в самых крайних случаях. Казна Ордена, пополняемая добровольными пожертвованиями крупных банкиров и промышленников, открыта для нужд братьев.

Требования: *драка d8, стрельба d8, военное дело d8.*

Прочие общества и Спецорганизации

Среди других значимых Спецорганизаций Белого Движения можно отметить **Тевтонский Орден**, который возрождает к жизни обычаи монахов-рыцарей.

Орден Полярной Звезды — общество первопроходцев, исследователей неизученных регионов и искателей древних реликвий.

В 1921 году в Забайкалье Новый храм Сэймэя и Научное общество врачей были объединены в одну паранаучную организацию – **Общество Тайных Исследований** (秘儀研究会 – Хиги кенкьюкаи), или просто - Общество. Основными задачами организации стали мистическая защита Забайкальского Белого Государства от враждебных сверхъестественных сил и изучение Новой Науки, кроме того, втайне от японских союзников Общество ищет для Семенова могилу Чингисхана.

Братья-табориты **Чехословацкого легиона** ищут на Урале и в сопредельных землях Святой Грааль, затерянный где-то в местных горах и лесах.

Корпус Светлейшего князя Ливена действует в Петрограде Обречённом, сражаясь с ужасными порождениями Потустороннего. Цель Корпуса – очистить Северную Столицу от демонической скверны, вернув её под руку рыцарей Белого Дела.

Зеленые общества и организации

Старцы

Огромную роль в Зелёном Движении играют народные религиозные и мистические представления. Каждый сторонник этого движения в глубине души ощущает ужасающую, дремучую глубину этих хтонических верований, но только некоторые обращаются к их источнику напрямую, имя им в народе — Старцы, хотя себя они называют по-другому: Провозвестники Страшного Суда.

После Перелома тысячи приверженцев старообрядчества, язычества и псевдомонотоистических сект разошлись по всей Красной Земле, призывая биться с поганцами и богохульниками, что отняли у людей Мать — Сыру Землю. Они несли весть, что настали последние дни мира, и пророчества о наступлении Конца Света и Страшного Суда разворачиваются на глазах. Совсем скоро явится воинство Зла, поэтому необходимо набирать армию праведных уже сейчас. Воззвания старцев, подкреплённые чарами и тайным знанием, оказались весьма действенными: бунты охватывали целые уезды и губернии. Можно сказать, что благодаря усилиям старцев Зелёное Движение обрело свой нынешний вид.

Роль Старцев в Зелёном Движении огромна: они выполняют функцию духовных наставников для миллионов людей вовлечённых в него. К ним идут на поклон и за советом крестьянские вожди, военачальники, даже предводители сект. Их авторитет нерушим и подкреплён многочисленными примерами проявления их сверхъестественных возможностей.

На момент событий 1922 года деятельность Старцев достигла поистине эпических размахов: большая часть населения Красной Земли вовлечена в ужасающий хоровод, а сила продолжает прибывать. Невооружённым глазом видно, что Зелёное Движение ещё не до конца проявило себя, и когда Провозвестники всё же огласят приход Судного Дня, из глубин этой клокочущей массы вырвется нечто ужасающее, невиданное, по сравнению с которым вся предыдущая Гражданская война покажется просто мелкими беспорядками.

Если говорить об игромеханических требованиях для вступления в ряды Старцев, то таковых нет. Быть Старцем — это полностью посвятить себя Зелёному Движению, такой герой истории уже не интересуется мышиной вознёй простых смертных, и в приключения не пускается. Нужно быть ранга не менее Легенды, чтобы персонаж игрока стал Старцем, и то это будет путь в один конец — в самую глубь Зелёного Движения, откуда уже не будет возврата к обычной жизни (проще говоря, персонаж выходит из под контроля игрока навсегда).

Офени

История офеней - коробейников, странствующих торговцев, теряется в глубинах веков Русской земли. Первые сведения о них относятся к XVI веку. Бродячие торговцы, ходящие по городам и сёлам и разносящие полезные товары, лубочные картины и иконы, быстро превратились в закрытое тайное общество со своими правилами, законами и особым тайным языком — «феней». Офени были важной частью общества, но в конце XIX века прогресс поставил на них крест.

Когда грянул Перелом, офени, которые никогда до конца не исчезали и продолжали свою деятельность в глухих регионах страны, непостижимым чутьём поняли, что настало их время. И вот уже снова по дорогам Красной Земли пошли и поехали люди с огромными коробами — картина, привычная для далёкого прошлого, но абсолютно неправдоподобная для начала 20-х годов XX века. За долгий период забвения офени всё больше удалялись от мирских дел, превращаясь в замкнутое эзотерическое общество. Те из них, кто не бросил ремесло или не превратился в полукриминальных бродяг, переосмыслили опыт, накопленный поколениями, и собрали его во всеобъемлющую идею Тропы — квинтэссенцию всей жизни Офеней. Тропа офеней пролегает не где-то по земле, но через сердца людей. Они видят себя неким соединяющим элементом мира. Разнося иконы и книги, они не столько просвещают «тёмную массу», — об этом нет и речи — сколько делают её более однородной, более спаянной и внутренне единой.

Главной задачей ордена Офеней является, как и раньше, торговля безделушками, книгами и украшениями. Но теперь после Перелома это не простые предметы обихода. Это вещи, имеющие, без сомнения, сверхъестественные свойства. Офени с большой тщательностью изготавливают их самостоятельно (или хотя бы прикладывают руку к завершению) и накладывают сильные и вязкие, как болотная трясина, чары. Созданные офенями вещи являются продолжением их самих и даже имеют некое подобие жизни. Они способны видеть (скорее ощущать) всё, что происходит вокруг проданных ими вещей. Да и вещи сами по себе непростые: в них есть что-то, что заставляет буквально обожать их, ценить сильнее жизни. Мало кто способен бороться с искушением купить зачарованный предмет у бойкого торговца — и вот незадачливый покупатель уже на крючке. Все его желания и тайные помыслы будут скоро открыты опытному колдуну.

Требования: *убеждение* d8, *выживание* d8, *колдовство (знахарство, ведовство)* d8

Волчий Скит

В это сообщество входят вурдалаки (то есть высшая нежить Зелёного Движения), которые после смерти и обретения новой жизни не разбрелись по чащам Красной Земли, а объединились ради борьбы с врагами мира. Главная сила Волчьего Скита в личной физической силе его братьев, в их зверином чутьё. Они развивают в себе способности, изначально заложенные в вурдалаках, доводя их до совершенства и превращаясь в настоящую машину убийства, благодаря чему могут противостоять сверхъестественным созданиям других Движений. Особенно хорошо они проявляют себя в разведывательных операциях и уничтожении ключевых лидеров противника. Убить вурдалака обычным оружием очень сложно, а скитника и того сложнее. Сражаясь, они не пользуются оружием, принимая обличье получеловека-полуволка, и разят противника своими мощными когтями, пробивающими даже броню танков.

Самые могучие скитники становятся Волчьими Пастырями — хранителями Волчьего Закона, священного для оборотней.

Требования: *драка* d8, *маскировка* d8, *внимание* d8, *посмертие в виде вурдалака.*

Прочие общества и Спецорганизации

Число Зелёных обществ весьма велико, что обеспечено бесконечным многообразием исконных языческих традиций, присущих народам бывшей Российской Империи. **Стражи Байкала** живут ради охраны этого священного озера (вернее, расположенного на острове Ольхон Разлома, напрямую соединяющего Мир Людей с Иным Миром).

Ведьмы **Скита Лысой Горы** преисполнились целью наводнить Красную Землю нежитью, удавить с её помощью все остальные Движения и сделать нежить равноправными хозяевами наравне с людьми.

Они крайне двуличны - одной рукой ведьмы создают толпы упырей и направляют их на врагов, другой — учат сторонников Зелёного Движения заговорам от нежити и делают амулеты-обереги, делающие носителя невидимыми для оживших мертвецов.

Ведьмаки – «паны-комиссары» над нечистью – уничтожают Зелёных чудовищ и нежить, но не из любви к людям, а возвращая Матери-Земле её Силу, стихийно разливающуюся по миру. Кроме того, деяния ведьмаков идут на пользу Зелёному Движению, облагораживая его репутацию.

На Урале действует **Горное Общество** - бывший Императорский корпус горных инженеров. Помимо непосредственно геологической разведки, Горное Общество старается сделать жизнь уральцев по возможности свободной от магии путем изъятия наиболее действенных практик, ритуалов и артефактов. Это, наверное, единственное Зелёное общество, существующее официально и имеющее поддержку государства, к тому же это организация смешанных цветов – в нём работает какое-то количество Красных инженеров и научных сотрудников. Ходят слухи, что в Реликварии Горного общества также держатся в заточении опасные и могущественные Духи Движений, и некоторые особые отчаянные головы мечтают освободить их ради награды, либо ради достижения только им понятных целей.

ЧЕРНЫЕ ОБЩЕСТВА И ОРГАНИЗАЦИИ

Орден Змея

Таинственный орден Змея считает себя наследником первых гностических офитов-змеепоклонников. Их учителем была неизвестная сущность, которая явилась своим послушникам в облике Змея — первого искусителя. В интерпретации иерархов Ордена он не был злодеем, а, наоборот, просветителем, открывшим человеку истину. От него идут тайные знания и завет уничтожить мир-тюрьму, созданный жестоким Демиургом для прогневившего его человечества.

Собственно, это и является конечной целью Змеев. Ни аскеза, ни полная отдача своим порокам не подходят для решения этой проблемы: только тотальная война и террор против Кеномы (тварного мира), воплощённой в виде власти. В ход идёт всё: разжигание бунтов, убийства правителей и чиновников, распространение панических слухов, поджог запасов, разрушение плотин, отравление колодцев — вот лишь некоторые методы из огромного арсенала Змеев, используемые им с древних времён. Обрушивая царства земных властителей, они ослабляют и хватку архонтов, заточивших человека в тюрьму яви, и не дающих ему обрести полную свободу.

Братья и сёстры Змея — это люди с тысячей лиц. Никогда не узнаешь, что перед тобой один из них. Конспирация настолько глубока, что даже не все братья знают о существовании друг друга. Нет такого крупного города, где не было бы агентов Змея. Искусно используя человеческие слабости, они выставляют виновными тех, кого тёмная невежественная толпа больше всего ненавидит: «буржуев», «комиссаров», евреев, знахарей, «вражеских шпионов». В последнее время Орден Змея укрепил свои позиции, а в 1922-ом году планирует развернуть масштабную борьбу во всех гособразованиях Красной Земли.

Требование: чтобы Орден Змея обратил внимание на персонажа игрока, и решил включить его в свои ряды нужно всего навсего пройти экзамен, он очень прост. Нужно совершить целую серию акций для уничтожения Кеномы: убийств/терактов/организовать бунты и беспорядки. Спектр заданий может быть любым, главная цель экзамена — проверить неоната на верность Змею и Черному Движению, а также проверить насколько новичок может действовать быстро, хитро, безжалостно, и автономно. Мастеру не рекомендуется включать персонажа игрока в круг интересов вербовки Ордена Змея, пока игрок не доведёт персонажа хотя бы до ранга *ветеран*.

Орден Чёрного Пламени

Своей целью Орден Чёрного Пламени объявил подрыв и разрушение мирских основ любой власти. Основной их метод — беспощадный террор: экспроприации (эксы), похищения, убийства, распыление ядовитых газов и прочие акции устрашения. Их жертвами становятся видные политические, религиозные и даже культурные фигуры, чья деятельность умножает влияние ненавистной Власти. Также в прицел Пламенных попадают и те, кто обращает на пользу Власти дарованные ему сверхъестественные способности.

Член Ордена Чёрного Пламени контактирует лишь с небольшой ячейкой из 3-5 человек и своим непосредственным куратором, либо вступает в контакт с другими Пламенными перед миссией или прямо на задании. Задания он выбирает себе самостоятельно или получает от куратора. По мере продвижения по иерархической лестнице он уже сам берёт на себя ответственность за деятельность одной или нескольких ячеек.

Деньги на проведение операций либо «зарабатываются» эксами, либо поступают из кассы Ордена Чёрного Пламени. Также по внутренним каналам членам могут быть предоставлены любые, даже самые неожиданные, материалы и оборудование.

Требования: *маскировка* d8, *драка* d8, *стрельба* d8.

Прочие общества и Спецорганизации

О Чёрных обществах известно крайне мало. Конспирация в них настолько сильна, что даже некоторые их участники не знают, агентами чего именно они являются. Однако есть и исключения. Члены **Ордена Мятежного Духа** стремятся выйти за пределы человеческих возможностей, стать Абсолютом. Для этих целей они, во время своих кровавых оргий, с изощрённым садизмом убивают женщин, мужчин, детей, животных, наслаждаясь их болью, предсмертной агонией и ужасом, всё сильнее разжигая Пламень, горящий в их душах. Помимо «внутренней» цели Ордена, т.е. создания сверхчеловека, у него есть и внешняя: разлагать основы, на которых строятся идеологии других Движений. Главная задача, которую ставят перед собой Мятежники, — это внедрение своих агентов во все правительства Красной Земли, и направить власть гособразований на путь саморазрушения.

В Прибалтике активен **Орден Чёрной Матери**, полностью состоящий из женщин, а руководят ячейками сильнейшие из них, наделённые даром анархо-мистицизма. Первоочередная цель Ордена — освобождение Женщины (с большой буквы в значении мировой силы) от тысячелетнего гнёта патриархального общества и тотальная эмансипация. Дочери Чёрной Матери практикуют подлинное раскрепощение и создают мироустройство, где женщина — не рабыня, но госпожа.

Чёрный Коминтерн, созданный заграничными анархо-мистиками Алистером Кроули, Гансом Эвер-сом и Эрнстом Ганфштенгелем, провозглашает своим главным врагом Красное Движение во всех его проявлениях. Многие Чёрные тайные общества и Спецорганизации являются союзниками Чёрного Коминтерна. По слухам, террористическая деятельность Бориса Савинкова, "врага Советской России номер один", щедро спонсируется этой организацией.

А организация «**Дети Пламени**» объявила своим главным врагом Зелёных. Они уничтожают живую природу, сжигая леса, отравляя водоёмы, истребляя животных и оскверняя Зелёные Места Силы. Гибельные лесные пожары в сибирской тайге – дело их рук.

НЕЖИТЬ

Начиная игру по Красной Земле, игроки должны понимать, что их персонажи балансируют на грани жизни и смерти, и в любой момент могут сорваться в пропасть. Постоянный риск, на который идут герои (а ведь на то они и герои!), плохо совместим с жизнью. Рано или поздно этот негостеприимный мир загонит их в могилу. Нельзя забывать и о влиянии Движений, которые буквально толкают своих сторонников на самопожертвование во имя Идеалов. Когда персонаж погибнет, его игрок может создать себе нового, а может продолжить игру за того же персонажа, возродившегося в виде нежити. Игра за нежить имеет свои особенности, поэтому стоит хорошо подумать, прежде чем решаться на это.

Нежить бывает двух видов: Низшая и Высшая. Последняя предназначена для персонажей игроков и *диких карт* ведущего: она сохраняет свободную волю, а также все навыки и личность, бывшие у человека при жизни. Низшую нежить оставьте для *статистов*: независимо от Движения, это существа без личности и без разума, чья участь — подчиняться приказу, и играть за неё нельзя. Сущностям Иного Мира не нужны слабаки, они будут тратить свои силы на превращение в Высшую нежить лишь самых сильных бойцов. Только персонаж *ранга закалённый* и выше может рассчитывать на это. *Новичкам* уготована участь стать Низшей нежитью, а игроку придётся выбрать себе нового персонажа.

На первый взгляд, бытие нежити состоит из одних преимуществ: персонаж больше не нуждается во сне, воде и пище, решив для себя большую часть вопросов выживания. Однако это лишь парадный фасад ужасного бытия нежити. Действительно, человеческие потребности уходят на второй план, но появляются новые, накладываемые потусторонними силами. Чтобы поддерживать свою жизнедеятельность, Красной и Зелёной нежити необходимо поглощать энергию живых людей в виде соответственно крови и плоти, что превращает их в вампиров и людоедов. А Белая и Чёрная нежить вынуждена постоянно доказывать свою полезность силам Иного Мира, выполняя обеты или совершая акты разрушения, иначе потусторонние сущности перестанут подпитывать их силой, оборвав их противоестественное существование.

Нежить бывает: «естественная» (белая, зелёная, чёрная) или же «рукотворная» (красная). Подробно условия превращения описаны ниже, но независимо от Движения, для персонажей действует общее правило: став нежитью, персонаж игрока сохраняет все свои *навыки, черты, изъяны* и *Идеалы;* получает изъян, характерный для его типа нежити, и только часть её положительных свойств, а именно:

- не требует еды, питья, сна. Персонаж может для вида есть или пить, но пища не будет перевариваться и выйдет естественным путём. Оставим эти нелицеприятные подробности на усмотрение ведущего. Также нежить не размножается естественным путём. Интимная жизнь для Высшей нежити гипотетически доступна, но получают ли они от неё удовольствие – вопрос открытый.

- не подвержен воздействию болезней и ядов и ядовитых газов, также на него не оказывает никакого воздействия алкоголь, и психоактивные вещества.

- для активации эффектов *цветных черт* персонажу больше не требуется дополнительных условий, таких как наличие спецмандата, талисмана и т.д. В конце концов персонаж сам стал одним из воплощений Движения, и более не нуждается в вещественных посредниках.

+2 к *проверкам страха* (нежить сама является порождением загробного мира, её довольно сложно чем-то испугать).

Другие черты персонаж-нежить получает в обычном порядке, за *повышения.* Это правила не распространяется на персонажей ведущего. Любая высшая нежить под его управлением имеет также следующие свойства в дополнение к вышеперечисленным:

+2 к базовой *стойкости*.

+2 при попытке выйти из *шока*.

- нежить, поскольку не чувствует боли, не получает *штрафы* за *ранения*.

Красная нежить: некробионты и спец-единицы

Последователи Красного Движения — материалисты и отрицают существование души. Они считают, что смерть человека происходит из-за того, что его организм физически изнашивается, и те процессы, которые поддерживают в нём жизнь, прекращаются. Отсюда напрашивается простейший вывод: если заменить неработающие органы на новые, жизнь можно вернуть. Тысячелетиями люди могли лишь мечтать о такой возможности, и только с появлением Новой науки эти мечты стали реальностью.

Человек, воскрешённый после смерти с помощью Новой науки, называется некробионтом. Советская Наука гордо рапортует о том, что некробионты во всём превосходят людей: их физические и умственные способности мощнее человеческих, они не устают, а пищи им не требуется вовсе. Их обновлённые тела способны выдержать огромные повреждения: пуля, разящая обычного человека наповал, некробионту что укус комара. Учёные отрицают, что личность человека хоть как-то меняется после некробиотизации и обещают, что в будущем все станут некробионтами, полностью победив смерть…

Операция некробиотизации предполагает замену поврежденных органов и тканей на новые, пересаженные от доноров (людей или животных) или же искусственные аналоги, а также полное переливание крови. Затем в тело вводятся различные препараты, и через него пропускается мощный заряд электрического тока, запускающего процессы в организме заново. Тело возвращается к жизни уже в течение суток после окончания операции. Всё на первый взгляд выглядит довольно просто, однако, на деле это не так.

Самое сложное — сохранить знания и навыки человека, которые неизбежно теряются из-за разрушения мозга. Большая часть препаратов используется именно для этого, и именно на них тратится большая часть средств при некробиотизации. Если препаратов использовать в минимальных количествах, то некробионт потеряет большую часть того, что знал и умел в жизни, превратившись в тупое существо с интеллектом животного, правда, довольно сообразительного, как человекообразная обезьяна. Его примитивного разума хватит на выполнение простейших команд и поддержание своего существования, а от прежнего характера и личности не останется вообще ничего.

Разрекламированные адептами Новой науки некробионты, ставшие «сверхчеловеками», сохранив при этом и личность, и навыки — это штучный товар, чьё «изготовление» требует огромного труда и значительных финансовых вложений. Пока что не идёт и речи о том, чтобы сделать его массовым.

Таким образом, в 1922 году делается два вида операций некробиотизации, «массовая» и «индивидуальная», результатом которых является, соответственно, два вида некробионтов. Получившихся в ходе первого варианта тупых полуживотных называют спец-единицами (СЕ) и используют для самого примитивного труда. Красным правительствам хотелось бы использовать их на войне или в сельском хозяйстве, однако пока это для них слишком сложно. Полки, сформированные из СЕ-солдат, бесцельно гибнут под огнём неприятеля, а СЕ-сельхозрабочие не могут даже толком вспахать поле. Так что пока эффективность создания низших некробионтов крайне низка: они едва отбивают затраты на их оживление.

Напротив, индивидуальная некробиотизация стоит дорого, зато её творения превосходят все ожидания. Обликом и поведением некробионт практически не отличается от человека, за исключением нескольких не бросающихся в глаза деталей. Во-первых, температура его тела гораздо ниже человеческой: около двадцати градусов. Во-вторых, он не проявляет признаков старения: разглаживаются морщины, нормализуется работа внутренних органов. В-третьих, ему требуется гораздо меньше сна: всего около двух часов в сутки, а мозг сохраняет поразительную работоспособность в любое время. В-четвёртых, процедура некробиотизации позволяет значительно повысить физические ресурсы организма: некробионт сильнее, быстрее и выносливее обычного человека. В-шестых, некробионт проявляет меньше эмоций, способен к холодному анализу в стрессовых ситуациях. Все эти признаки указывают на то, что некробионт во всём превосходит обычного homo sapiens. Тем не менее, на них словно лежит некая печать смерти, заставляющая окружающих настораживаться, испытывая смутный дискомфорт от нахождения с ними рядом.

По непонятным науке причинам операцию удаётся провести только на тех, кто привержен идеалам Красного Движения. Люди не понимают этого, но с точки зрения сущностей Иного Мира всё логично: только тот, кто абсолютно верен идеалам Движения, достоин вечной жизни в Новом Мире.

Игрокам можно играть только за некробионтов, созданным индивидуальной операцией.

Операция

Некробиотизация может быть проведена над любым мёртвым телом, которое не было полностью уничтожено.

Для операции нужно оборудование (хирургические инструменты, мощный источник тока) стоимостью (все цены в «николаевках») 1000 рублей и препараты (считаются *редким товаром*). Стоимость препаратов для массовой операции составляет 50 рублей, её результатом является спец-единица: её способности не зависят от умения персонажа, но могут варьироваться в зависимости от использованных веществ. Препараты для индивидуальной операции стоят 1000 руб. за ранг оживляемого персонажа (чем больше человек знает и умеет, тем сложнее это сохранить): 1000 рублей для *закалённого*, 2000 рублей для *ветерана*, 3000 рублей для *героя*, 4000 рублей для *легенды*. Для операции также требуется пять литров человеческой крови (для массовой разновидности подойдёт некробиотический раствор, созданный на основе крови животных). Все персонажи-*новички* могут рассчитывать только на массовый вариант. Операция требует проверки *навыка Новая наука*: для массовой операции используйте *простую проверку*, а для индивидуальной — *Вызов судьбе* (см. «Дневник авантюриста 2»). *Провал* означает, что операция не удалась, препараты потрачены впустую. Однако тело можно подвергнуть операции снова, никаких ограничений на это нет. Если операция проводится не персонажами игрока, а персонажами ведущего в специально подготовленных условиях, то он может решить, что она успешна, и не делать никаких проверок. Только персонаж Красного Движения может стать некробионтом, для представителей других Движений или людей без Движения операция провалится.

Если у «пациента» недостаёт каких-то конечностей, их можно заменить частями тела другого человека. Это не изменит характеристик персонажа. Единственное, что должно остаться нетронутым — это мозг, хотя для массовой разновидности операции и это необязательно. На самом деле, мозг и есть самое главное в операции. Теоретически, операцию можно провести и в том случае, если кроме него вообще ничего не осталось, пересадив его в другое целое мёртвое тело (тело с *увечьями* не подойдёт). Независимо от того, какими параметрами обладал хозяин тела, некробионт после операции сохранит физические *характеристики* и *изъяны* обладателя мозга. Это происходит потому, что мозг «помнит» своё прежнее тело и управляет им «по-старому».

Если некробионт был убит, его можно вернуть к жизни, проведя операцию заново. Тогда он оживёт, при этом исчезнут эффекты ранений, но *увечья* останутся (если в правилах не указано, что они исчезают после исцеления ранений). Отрубленные руки, ноги и даже глаза могут быть пришиты заново или заменены некробиотическими привоями, для этого делается более простая операция, стоимость препаратов составляет 250 рублей за конечность. Уничтожение мозга навсегда лишает некробионта надежды на повторное оживление. Сохранение мозга в полевых условиях — задача не из лёгких. Товарищам некробионта, которые хотят это сделать, требуется сделать *проверку лечения* каждый час, в течение которого его мозг находится вне тела. К проверке начисляется *штраф* -2 за каждый следующий час, и ещё -4, если под рукой нет физраствора или хотя бы льда. Так что берегите голову, бойцы Революции!

Изъян: гематомания

При получении этого *изъяна* возьмите карту и запишите на лист персонажа её значение (только значение, не масть!).

Оба вида некробионтов обладают одним общим жутким свойством: для поддержания жизни им требуется вливать в себя свежую кровь. Став некробионтом, персонаж получает *крупный изъян: Гематомания*. Для СЕ подходит и кровь животных, а вот полноценным некробионтам нужна человеческая. Это создаёт множество проблем для жизни в обществе. Чтобы не превращаться в обезумевших от жажды хищников, некробионты, занимающие высокие посты в руководстве Красных гособразований, создали обширную сеть пунктов сбора донорской крови у населения. По официальным данным, для нужд раненых (по большей части это так и есть), но в том числе и для поддержания собственного существования.

Консервированную с помощью средств Новой науки кровь можно покупать в пунктах сбора, получать её по распределению (в Красных гособразованиях консервированная кровь входит в спецпаёк для членов Партии и правительства) или же получать самостоятельно. В сосудах человеческого тела циркулирует до 3 литров крови (у животных больше). Взятие полулитра крови занимает 5 раундов (100 грамм в раунд) и уменьшает *Выносливость* персонажа, у которого она берётся, на одну ступень; когда она упадёт ниже d4, он умирает. Выносливость восстанавливается по одной ступени в неделю при хорошем питании и отдыхе, иначе — по одной ступени в месяц. Взятие объёма ниже полулитра тоже уменьшает *Выносливость* на 1 ступень, но она восстанавливается за 1 день отдыха или одну неделю без него.

Если нет цели оставить человека в живых (например, кровь берётся у приговорённого к смертной казни преступника), то с него можно сцедить и всю кровь: при взятии её свыше трёх литров нужно сделать *проверку лечения*, каждый *успех* и *подъём* на ней даст пол-литра крови. Общий объём крови в организме — пять литров. Свежая кровь свёртывается в течение нескольких минут и далее к использованию непригодна. Препараты *Новой науки* для консервации крови стоят 10 рублей на литр крови. Некробионту подходит только кровь живого человека, кровь некробионта и других видов нежити бесполезна.

Для поддержания своего существования персонажу требуется свежая кровь в зависимости от их ранга: *Закалённый* — 1 литр в месяц, *Ветеран* — 2 литра, *Герой* — 3 литра, *Легенда* — 4 литра. Спец-единицам требуется пол-литра в месяц. Если некробионт не получает нужного количества (получение частичного количества не считается), то по прошествии месяца с прошлой полноценной подпитки он начинает терять разум. Жажда крови полностью поглощает его сознание, вытесняя оттуда любые другие мысли и желания

Его *смекалка* снижается на одну ступень каждый день, когда она падает ниже d4, тело не справляется с нервным перенапряжением и умирает. Некробионта можно оживить, проведя операцию некробиотизации заново. Получив кровь, некробионт должен ввести её в вену, что занимает 1 раунд за 100 грамм крови. *Смекалка* восстанавливается мгновенно после вливания достаточного количества новой крови.

Весь срок, пока персонаж не насытился кровью, он периодически перестаёт себя контролировать. Эффект аналогичен *черте Берсерк*, но включаться она будет не только тогда, когда персонаж получит рану, но и в любой момент боя, когда при раздаче *инициативы* ему придёт карта того значения, которое он определил при получении изъяна. В небоевых, но напряжённых ситуациях (например в *Социальном конфликте*), он также может потерять над собой контроль и с оружием наброситься на оппонента. Вообще это может произойти при любом стрессе, когда в кровь вбрасывается адреналин. Игрок может в любой момент потратить *Красную фишку*, чтобы вывести своего персонажа из состояния *Берсерка*.

Использование *привоев* увеличивает необходимую норму крови для персонажа на 250 грамм за каждый привой (см. описание *привоев* ниже в этой главе). Кроме того, каждый *привой* увеличивает шанс впадения в бешенство. Персонаж становится *берсерком*, если ему выйдет карта, как та, которую он определил, став некробионтом, так и та, которую он определил, вживив *привой*. Если по случайности эти карты совпадают, ему просто повезло.

Помимо вышеописанных стандартных свойств Высшей Нежити, персонаж *дикая карта* ставший некробионтом также получает:

+1 ко всем проверкам *характеристик*;

Улучшенный метаболизм - процессы жизнедеятельности в теле некробионта отлажены лучше, чем у обычного человека. Некробионт может вдвое больше времени обходиться без еды, питья и сна, не получая штрафов от усталости за неблагоприятные для жизни условия. Также некробионту нужно вполовину меньше нормы пищи, воды, времени на отдых, чтобы снять с себя штрафы за усталость (проходить проверку *выносливости* при этом не нужно). Однако данное свойство некробионта аннулируется, если он не получает достаточную дозу человеческой крови (после полноценной подпитки свойство восстановится).

Маска смерти - обычные люди, даже если некробионт отлично социально интегрирован, подсознательно чувствуют, что персонаж более не человек, хотя и выглядит как живой. На проверки *убеждения* с обычными людьми (при близком контакте) некробионт получает штраф -2. В *социальных конфликтах*, если персонаж некробионт выступает ведущим оратором в споре, то он получает на старте на одну *фишку* меньше обычного.

БЕЛАЯ НЕЖИТЬ: БЕССМЕРТНЫЕ

Когда сторонник Белого Движения погибает, особенно во время исполнения своего долга, он может принять последнее, но может быть самое важное решение в своей жизни: отказаться отправиться в Иной Мир, остаться здесь, дав обет продолжать служение. Он превратится в бесплотный призрак, продолжающий выполнять то, чем занимался в земной жизни. Только окончательное исполнение обета может освободить его. Такой поступок очень ценится сущностями Иного Мира, тех деятелей Белого Дела, чей Долг выполнен, они награждают вечным блаженством Элизиума.

Чаще встречаются Низшие Бессмертные, которые существуют для одной-единственной цели. Любое дело, требующее полной отдачи и самопожертвования, может стать долгом Бессмертного. Известно о Бессмертных стражах, вечно хранящих проходы на важные объекты или охраняющих ключевых деятелей Белого Движения; Бессмертных-тружениках, вечно работающих на сборочных линиях военных заводов; Бессмертных-учёных, даже после смерти продолжающих научные изыскания в одной сфере. Но чаще всего долгом Бессмертного становится война, он даёт обет вечно сражаться в своём полку. Именно в армии Бессмертные появились раньше всего. Когда соединению, в котором Бессмертные служили при жизни и продолжили после смерти, угрожает опасность, они появляются из небытия и обретают зримый и осязаемый облик. Их глаза горят лазурным пламенем, а на их телах остаются ужасные кровоточащие раны, которые они получили в своём последнем прижизненном бою. Сразить их в битве очень сложно: только полностью лишив тело возможности двигаться, можно временно вывести их из строя. Тело Бессмертного состоит не из плоти, а из ткани Иного Мира, называемой оккультистами эктоплазмой. Бессмертные превосходят смертных бойцов во всём: их практически не берут пули, а в искусстве обращения со штыком или саблей им нет равных (они бьются только врукопашную). Если их временная оболочка уничтожена, они снова переходят в бестелесное состояние (тело при этом сгорает в лазурном огне). То же происходит и после того, как опасность миновала: защитники полка, надобность в которых отпала, исчезают, чтобы вернуться, когда в них снова возникнет необходимость.

Низший Бессмертный, чья телесная эктоплазмическая оболочка разрушена, сгорает в лазурном пламени вместе со снаряжением, на время удаляясь в Иной Мир, чтобы восстановить её. На это требуется 1d6 дней, после чего он снова в строю. Возродившись, он обладает тем же снаряжением, которое у него было в момент смерти, но оно соткано из той же эктоплазмы, что и тело. Единственный способ полностью уничтожить Низшего Бессмертного — это лишить его связи с Миром Живых, символа того дела, которому они себя посвятили. Например, для Бессмертных-воинов это знамя полка. Оно служит им маяком, а если оно уничтожено, они навсегда лишаются возможности вернуться в Мир Людей.

Низшие бессмертные полностью теряют черты своей прежней личности, остаётся лишь их функция. С ними бесполезно разговаривать, они просто не ответят, но в случае нужды могут сами обратиться к живым, чтобы передать им нечто важное.

Большую часть времени они вообще невидимы, появляясь лишь в момент крайней опасности. Однако есть и другие Бессмертные, называемые Высшими. Они сохраняют прежнюю личность, память, черты характера и остаются во плоти в Мире Живых. Они не посвящают себя не какому-то одному делу, а постоянно находятся в поиске новых великих целей, которые могут послужить движению. Силы Иного Мира удостаивают такой чести лишь избранных. Они обращаются к такому человеку в момент смерти, и если он решает стать Бессмертным, то должен дать Обет вечного служения. Он не выполняет однотипные действия, как низшие Бессмертные, а волен сам выбирать, какие подвиги совершать во имя Движения. Если он откажется от этой миссии, то Духи Белого Движения обрекут его на вечные муки. Неизвестно, можно ли освободиться от этого служения: с момента появления первых Бессмертных прошло слишком мало времени, и оккультисты ещё не нашли ответа на этот вопрос.

Когда достойный представитель Белого Движения умирает, иномировые Духи, представленные, как правило ангелами-архонтами, делают ему предложение стать Бессмертным. Если он соглашается, в Ином Мире создаётся его новое тело из эктоплазмы, и в следующее новолуние оно появляется на земле в месте гибели человека или где-то неподалёку. Как и Низший Бессмертный, Высший не может быть убит из-за разрушения телесной оболочки. Погибнув, он сгорает в лазурном пламени, а через 1d6 дней возрождается на том же месте. Снаряжение остаётся лежать на месте гибели и не восстанавливается после возрождения. С него снимаются ранения, но если при жизни он получил увечье, то оно останется с ним навсегда.

Изъян: Обет

В обмен на новую жизнь Бессмертный даёт Силам Иного Мира Обет вечного служения. Они поддерживают существование его эктоплазмической оболочки только до тех пор, пока своими действиями он приносит пользу Белому Движению и приближает его триумф. Недостаточно просто проявлять верность. Каждый день Бессмертного должен быть подвигом. За его сверхчеловеческие силы на него накладываются и сверхчеловеческие требования, и чем сильнее он становится, тем они выше. Если он откажется от служения, он будет лишён силы и низвергнут в Иной Мир на вечные муки.

Бессмертный должен совершать Подвиги, чтобы доказывать свою полезность Силам Иного Мира. Каждый Подвиг ценится по-разному, в зависимости от того, насколько он соответствует идеалам Белого Движения в преодолении разрушительного Хаоса и установлении Иерархии. Действия Бессмертного должны изменять сознание людей: служить примером колеблющимся, воодушевлять соратников и внушать ужас врагам. Чем выше *ранг* Бессмертного, тем больше Подвигов он должен совершить. Подвиг может быть малым, великим и легендарным. Малый даёт 1 очко, великий — 2 очка, легендарный — 4 очка и больше, по решению ведущего. Персонажу ранга *закалённый* требуется в месяц 2 очка, *ветерану* — 3 очка, *герою* — 4 очка, *легенде* — 6 очков.

Если по истечении лунного месяца персонаж не получит нужного количества очков, его тело начнёт распадаться: его *выносливость* снижается на одну ступень каждые 1d6 дней. Он начинает чахнуть на глазах, простые движения даются с трудом, кожа становится мертвенно-бледной.

Когда она упадёт ниже d4, персонаж погибает, буквально растворяясь в воздухе. Бессмертный лишается своего призрачного существования и будет навсегда низвергнут из Мира Людей. Если за время распада тела персонаж совершит необходимое количество Подвигов, его *выносливость* мгновенно восстановится. Если персонаж совершил более значительный Подвиг, чем того требовал его *ранг*, то полученные очки пойдут в счёт следующего месяца.

Примеры Подвигов:

Малые (1 очко):

- развеять панические слухи;
- помочь представителям законной власти (Белой);
- восстановить нарушенный порядок;
- восстановить субординацию;

Великие (2 очка):

- подавить беспорядки;
- предотвратить террористический акт;
- защитить ключевой объект правопорядка;
- привить людям уважение к закону;

Легендарные (4 очка и выше):

- установить твёрдую власть в местности;
- уничтожить главного распространителя беспорядков;
- разоблачить революционное подполье.

Помимо вышеописанных стандартных свойств Высшей Нежити, персонаж *дикая карта* ставший бессмертным также получает:

+1 ко всем проверкам *ловкости* и *характера;*

Дух во плоти - Бессмертный не имеет подлинного тела из плоти и крови, и он не нуждается в привычном для человеческого понимания отдыхе, и тем более не нуждается в пище и воде. Проявление Бессмертного зависит от силы духа персонажа, и напрямую связано с характеристикой *характер*. При проверке на получение бессмертным урона игрок может сделать проверку *характера* вместо *выносливости* (в зависимости от того, какая *характеристика* у персонажа выше), также вместо *проверки на прочность* игрок может сделать проверку *характера* (опять же в зависимости от того, какая характеристика у персонажа выше). Кроме того, бессмертный не получает *штрафов* от *ранений* и от *усталости*. После игровой смерти, кроме ситуации описанной в изъяне бессмертного, персонаж возвращается к жизни через 1d4 дня на месте своей «смерти».

ЗЕЛЁНАЯ НЕЖИТЬ: УПЫРИ И ВУРДАЛАКИ

Сведения об упырях, неупокоенных мертвецах, встающих из могил, чтобы убивать и пожирать людей, относятся к самой глубокой древности — откуда и растут корни Зелёного Движения. Утверждается, что упыри существовали всегда, ими становились неправильно захороненные покойники, или же те, чья жажда мести своим убийцам не давала им даже спокойно умереть, или те, кого выгнали из могилы чары злых колдунов. Но Перелом превратил единичные случаи в массовые, как и все остальные проявления сверхъестественного. В 1922 году об упырях не говорит только ленивый: нет ничего интереснее живых мертвецов, даже если вокруг хаос и разрушение бесконечной Гражданской войны. Досужими сплетнями число оживших приобретает воистину эпические масштабы: говорится, что буквально все бойцы Зелёных армий — это упыри. В реальности всё, конечно, не так ужасно, да и сами Зелёные боятся нежити не менее сильно, чем сторонники других Движений, но тот факт, что упырей очень много, остаётся фактом. Едва ли нужно говорить, сколько непогребённых трупов оставалось на полях сражений, и если даже половина из них становится после смерти кровожадной нежитью, это не может не породить катастрофы, и она произошла: в 1921 по южным регионам России прокатился Марш Мертвецов. После него с трупами стали обращаться более бережно, но упыри не исчезли.

Как и до Перелома, упырём может стать неправильно захороненный или просто брошенный мертвец, но если раньше таких случаев было один из миллиона, то теперь каждый человек должен принадлежать к Зелёному Движению. Неотпетый покойник ближайшей ночью обретает подобие жизни и, движимый обуревающим его нечеловеческим голодом, движется на поиски живой плоти, чтобы утолить его. Ему не требуется ни сна, ни отдыха, единственной его целью и смыслом существования является желание пожирать живых. Мёртвая плоть, равно как и мясо животных, его не интересует. В упырях не остаётся ничего человеческого, они полностью теряют память. Однако даже в таком виде они остаются составной частью Зелёного Движения и сохраняют его главный принцип: массовость.

Эта нежить не ходит поодиночке, она почему-то всегда сбивается в толпы. Огромные сборища медленно бредущих и ужасно завывающих бывших людей, над которыми вьются полчища мух и воронов, ожидающих нового кровавого пира, превратились в весьма обыденную картину в Зелёных регионах и сопредельных с ними. Упырь способен учуять живого человека за один-два километра, причём ощущает он не глазами (которые сгнивают у него в первую очередь) и не нюхом, а особым упыриным чутьём, от которого живому не скрыться. Упыри обладают своеобразным вкусом: представителей других Движений они сжирают полностью, обгладывая каждую кость, а вот Зелёных они просто убивают, лишь иногда выедая глаза, а затем остаются ждать у его трупа до наступления ночи, когда он оживёт в виде упыря и вольётся в их толпу, и путешествие продолжается.

В отличие от низшей нежити других Движений, для поднятия которой требуются какие-либо усилия от других людей или же Духов, упыри встают стихийно, сами, без помощи извне. Колдуны Зелёного Движения объясняют это тем, что Мать - Сыра Земля изливает в Мир Людей свою Силу необузданно, стихийно, не глядя, оттого, задерживаясь в телах мёртвых людей, эта Сила и порождает упырей. Некоторые колдуны целенаправленно становятся ведьмаками, уничтожающими упырей и возвращающими Матери Земле её первородную Силу, в награду за это Мать Земля дарует крупицы возвращённых Сил самим ведьмакам.

Облик упыря отвратителен: в отличие от других видов нежити, у них не останавливаются процессы разложения, они продолжают гнить, создавая вокруг себя ужасающую вонь. Кроме того, они со временем физически разваливаются на части, но отсутствие некоторых частей тела не мешает им действовать: отрубленная рука или нога живёт своей жизнью, продолжая ползти вместе с толпой по следу живых и стремиться их уничтожить. Когда вся плоть и мышцы сгниют, и движение станет невозможно, упырь более не представляет прямой опасности. Однако это не означает смерть упыря. Даже превращенный в голый скелет, он продолжает жить, хотя и не может двигаться.

Более сложная низшая нежить Зелёного Движения – навий конник. В отличие от упырей, они не встают стихийно – их можно только поднять, причём сделать это могут лишь колдуны, особо изощрённые в искусстве некромантии. Навий конник – это мёртвый всадник на мёртвом же коне, вооружённый саблей или ружьём. Он более «продвинутый» чем упырь - представители этой нежити, хоть и не обладают собственной волей и разумом в полном смысле этого слова, имеют какое-то подобие мышления, и способны самостоятельно совершать разнообразные действия. Например, стрелять, пользоваться пикой, или идти в атаку "конной лавой". В отличие от упырей, которых колдуны активно используют для разных целей – например, строительства или сельхозработ, навьи конники существуют только для военных действий. Да и не поднимешь навьего конника из обычного крестьянина или бродяги – нужно тело профессионального кавалериста. Плюс труп лошади.

Не вся Зелёная нежить такова. По поводу некоторых выдающихся сторонников Движения Мать - Сыра Земля может решить, что они могут послужить ей в другом качестве, делая их вурдалаками. Любой колдун совершенно определённо может рассчитывать на такое посмертие, но и иным этот путь не заказан. Вурдалаки сохраняют черты личности и всё, что знали до смерти, более того, они не разлагаются и могут контролировать свой голод. Тем не менее, он продолжает их безжалостно глодать, заставляя пожирать человечину.

Ни упыря, ни вурдалака убить невозможно в принципе. Смертельное *ранение* лишь на время выводит его из строя, следующей же ночью он оживёт вновь. Для *диких карт* это означает, что убитый персонаж оживёт, но все его *ранения* и *увечья* останутся, их надо восстановить обычными методами (он будет находиться при смерти, но не истечёт кровью, и до наступления следующей ночи он без сознания, лечение и естественное выздоровление на него не работает, затем работает как обычно). Отрубленные конечности могут быть сразу приложены к телу в течение минуты (10 раундов) после того, как они были отрублены, и тогда они мгновенно прирастут. По прошествии 10 раундов они начнут жить своей жизнью. Отрубленная голова также может прирасти, а если она была уничтожена, то вурдалак вполне способен без неё обойтись, однако он не сможет говорить и воспринимать происходящее вокруг него (аналогично *изъянам глухой (крупный)* и *слепой (крупный)*). В дополнение к этому возникают и некоторые социальные проблемы: ходячему телу без головы не стоит появляться в приличном обществе.

Единственный способ как-то расправиться с Зелёной нежитью — это полностью обездвижить её, отрубив руки, ноги и голову. Но лучше вообще сжечь, потому что отделённая от тела конечность продолжает представлять опасность. А в виде пепла тело уже не может двигаться. На этом моменте игроку предлагается выбрать себе нового персонажа

Изъян: глад

При получении этого изъяна возьмите карту и запишите на лист персонажа её значение (только значение, не масть!).

Чтобы поддерживать своё существование, вурдалак должен есть свежую человеческую плоть. В местностях, где Зелёные находятся у власти, под это подведена целая религиозная база: каннибализм называется «истинным причастием», и является важным ритуалом в многочисленных сектах. В других регионах это вызывает безусловное отторжение у подавляющего большинства населения и накладывает на вурдалака клеймо отверженного.

Вместе с плотью вурдалак поедает и жизнь человека, поэтому он не может, например, просто отрезать чью-то руку и съесть её, оставив её бывшего владельца в живых. Жертва должна быть убита. Чем выше *ранг* персонажа, тем чаще ему требуется повторять жуткую трапезу: *закалённый* — каждое второе полнолуние, *ветеран* — через фазу полнолуния и новолуния, *герой* — каждое полнолуние, *легенда* — каждое полнолуние и новолуние.

За каждый день, минувший с наступления нужной фазы, когда персонаж не удовлетворил свой голод, он начинает терять разум. Желание есть затмевает все остальные, мысли путаются, речь становится бессвязной. Его *смекалка* снижается на одну ступень каждый день, и когда она падает ниже d4, он полностью теряет черты своей личности и превращается в обычного упыря, но со свойствами навьего конника, за которого играть нельзя. Как только он насыщается, *смекалка* мгновенно восстанавливается. Но если он не успел этого сделать до её падения ниже d4, ничто уже не вернёт ему утраченные способности, он навсегда останется безмозглым упырём.

Весь срок, пока персонаж не удовлетворил свой голод, он периодически перестаёт себя контролировать. Эффект аналогичен *черте берсерк*, но включаться она будет не только тогда, когда персонаж получит рану, но и в любой момент боя, когда при раздаче *инициативы* ему придёт карта того значения, которое он определил при получении *изъяна*. В небоевых, но напряженных ситуациях (описываемых *социальным конфликтом*), он также может потерять над собой контроль и с оружием наброситься на оппонента. Вообще это может произойти при любом стрессе, когда в кровь вбрасывается адреналин. Игрок может в любой момент потратить *зелёную фишку*, чтобы вывести своего персонажа из состояния *берсерка*.

Чтобы насытиться, персонажу необязательно съедать тело целиком. Обычно вурдалаки поедают только сердце, печень, глаза, хотя это зависит от личных пристрастий каждого из них и от желания игрока отыгрывать эти малоприятные моменты. Главное — убить жертву.

Помимо вышеописанных стандартных свойств Высшей Нежити, персонаж *дикая карта*, ставший вурдалаком также получает:

«Матушка, убереги!» - вурдалак - избранник Зелёного Движения, и потому Мать — Сыра Земля всегда бдит за своим чадом. Находясь в дикой природе вурдалак всегда чувствует себя лучше, проверки *характеристик* осуществляются с +1, кроме того, в условиях дикой природы вурдалак проходит проверки *выживания, лечения, внимания, и выслеживания* с +2.

Черная нежить: кадавры и пламенники

Пламень — это сущность Иного Мира чья природа неясна даже самым проницательным оккультистам Красной Земли. Тем не менее, его свойства понятны: он может вселяться в душу человека, обращая его к Чёрному Движению, наделяя особой удачей и иногда давая ему сверхъестественные способности: анархомистицизм. Очевидно, что Пламень использует носителя для исполнения своих целей: распространения Хаоса и в конечном итоге разрушения мира. Не каждый человек подходит для Пламеня, а только тот, чьи жизненные идеалы близки идеалам Хаоса. Когда тело носителя умирает, он чаще всего просто покидает его, находя себе новое. В то время, пока он ищет нового носителя, Пламень летает в мире людей. Он обладает некоторыми способностями к телекинезу и может воздействовать на материальные предметы, порождая легенды о призраках и полтергейстах. Когда подходящий человек найден, Пламень входит в его душу, подчиняя себе. Именно поэтому люди стараются держаться подальше от мест битв: там блуждающих Пламеней всегда много.

Но существуют ситуации, когда Пламень решает, что погибший носитель ему ещё пригодится. Человеку нужно быть настоящим героем Чёрного Движения, яростным разрушителем тварного мира, чтобы удостоиться этого. Тогда Пламень сливается с телом человека, отдавая ему часть своей силы и тем самым возвращая его к жизни. Человек становится Пламенником.

Пламенник не может быть убит. Вообще никак и никогда. Его Пламень делает всё, чтобы этого не произошло. Стечения обстоятельств, при которых человек не погибает в самых смертельных ситуациях, просто не поддаётся логическому объяснению. Если Пламенник оказывается *при смерти*, то независимо ни от чего, считается, что он жив, тем не менее, он может получить *увечья*. Если при проверке *выносливости* его результат оказывается меньше 1, то считается, что он получил *провал*, но не истекает кровью. Если у него есть черта *крепкий орешек+*, то считается, что на проверке *выносливости* он получил *успех*. Игрок может всё равно сделать проверку, и если он получит *успех с подъёмом*, то будет засчитан этот результат, во всех других случаях будет засчитан *успех*.

До начала 1922 года считалось, что низшей нежити Чёрного Движения не существует. Это заблуждение поколебал Карл Петер фон дер Пален, анархомистик и член Чёрного Коминтерна. Используя свои знания в медицине, психологии и мистике, он сумел понять принципы взаимодействия Пламеня с человеческой оболочкой, и соединить их в единое целое. Так что можно сказать, что у низшей нежити Чёрного Движения есть конкретный создатель.

Если искать наиболее полную аналогию, то кадавр Чёрных — это марионетка, телесная оболочка, пляшущая под дудку анархомистика или демонической сущности Иного мира. Выражение лица абсолютно безумное, поза и движения неестественные, как будто чужая сила управляет им, а одежда рваная.

Кадавры отличаются весьма высокой подвижностью и точной моторикой, нехарактерной для оживших мертвецов. Это связано с тем, что при создании данной нежити Пламень вселяется в ещё живого, но уже находящегося в состоянии клинической смерти человека, чья душа покинула телесную оболочку, но само тело ещё живо.

Кадавры, управляемые исключительно Пламенем, без присмотра анархомистиков стремятся причинить как можно больше боли, разрушений и террора. Если не уследить за Чёрным умертвием, то оно удивительным образом может оказаться в месте, к которому не имело доступа: например, за закрытой дверью или на крыше.

Изъян: выгорание

Силы Пламени недостаточно, чтобы поддерживать посмертное существование Пламенника. Он испытывает необходимость в постоянной подпитке. Чтобы гореть, ему нужно топливо, и если его не дать, Пламень начинает сжигать самого человека. Этим топливом служит сама структура мироздания. Чтобы Пламень жил, его носитель должен постоянно разрушать упорядоченное и нести Хаос, иначе он будет пожран сущностью Иного Мира без остатка.

Пламенник должен совершать Акты хаоса, чтобы подпитывать Пламень. Каждый Акт хаоса ценится по-разному, в зависимости от того, насколько серьёзный ущерб был причинён существующему порядку. Действия Пламенника должны изменять сознание людей, заставляя приверженцев порядка дрожать от ужаса и вселяя надежду в сердца бунтарей и борцов за свободу. Чем выше ранг Пламенника, тем больше Актов хаоса он должен совершить. Акт Хаоса может быть малым, великим и легендарным. Малый даёт 1 очко, великий — 2 очка, легендарный — 4 очка и больше, по решению ведущего. Персонажу ранга *закалённый* требуется в месяц 2 очка, *ветерану* — 3 очка, *герою* — 4 очка, *легенде* — 6 очков.

Если персонаж этого не делает, неудовлетворённый Пламень начинает физически выжигать его изнутри: его *выносливость* снижается на одну ступень каждые 1d6 дней. Он начинает иссыхать на глазах, черты лица заостряются, кожа становится пепельно-серой. Когда она упадёт ниже d4, персонаж погибает, самовоспламеняясь и сгорая дотла. Если за время выгорания персонаж совершит необходимое количество Актов хаоса, его *выносливость* мгновенно восстановится. Если персонаж совершил более мощный Акт хаоса, чем того требовал его ранг, то полученные очки пойдут в счёт следующего месяца.

Примеры Актов хаоса:

Малые (1 очко):
- запустить революционный слух;
- сбить со следа представителей власти;
- разрушить коммуникации;
- нарушить субординацию.

Великие (2 очка):
- уничтожить рядового представителя власти;
- спровоцировать беспорядки;
- совершить террористический акт;
- уничтожить ключевой объект правопорядка;
- разрушить у людей убеждение в силе закона.

Легендарные (4 очка и выше):
- устроить переворот;
- уничтожить ключевого представителя власти;
- организовать подпольную революционную группу.

Помимо вышеописанных стандартных свойств Высшей Нежити, персонаж *дикая карта* ставший пламенником также получает:

Ужас Бездны: за *свободное действие* Пламенник может один раз за игровую встречу нагнать ужас на своих врагов. Все персонажи в пределах *БШ* (центром служит пламенник) обязаны пройти проверку *страха*. При *провале* персонажи-*статисты* оказываются в *шоке*, персонажи - *дикие карты* обязаны пройти проверку по *таблице страха* (»Дневник Авантюриста» стр. 115). Также персонаж - пламенник получает +1 к проверкам *характеристик* и +2 к проверкам *навыков запугивания*, *провокации, убеждения* и *уличного чутья*.

ИЗГНАНИЕ

Так как вся нежить является порождением Иного Мира, к ней применима *сила Изгнание*. При *успехе* цель в *шоке*, при *подъёме* - погибает, а *дикая карта* получает *ранение*. Уничтоженная с помощью этой силы Высшая нежить может в дальнейшем возродиться, Низшая же – погибает окончательно и бесповоротно.

Помимо нежити, сила Изгнание действует ещё и на Духов Движений. Но здесь имеется важный момент: изгнать Духа возможно посредством данной силы, если изгоняющий не является носителем мистического дара того же Движения, что и изгоняемый Дух (т.е. оккультист не может изгнать архонта, колдун - Хозяина и т.п.).

- некробионт погибает, но может быть возвращен к жизни с помощью операции некробиотизации. Технобионт проходит встречную проверку *характера*, при *провале* получает *ранение*, однако после изгнания иносапиент может вновь попытаться вселиться в механизм. Чтобы окончательно изгнать иносапиента, необходимо повторно воздействовать на него *силой Изгнания*.

- Бессмертный уходит в Иной Мир, сгорая в лазурном огне, но через 1d6 дней возвращается на то же место. Архонт проходит встречную проверку *характера*, при *провале* получает *ранение*, однако после изгнания через 1d6 дней может вернуться в Мир Людей.

- вурдалак выходит из строя, но оживёт следующей ночью. Хозяин проходит встречную проверку *характера*, при *провале* получает *ранение*, однако после изгнания на следующую ночь вновь воплощается в своих владениях.

- Пламень отделяется от тела, и Пламенник погибает. Но Пламень может в любой момент вернуться обратно, снова оживив его. Чтобы изгнать в Иной Мир сам Пламень, требуется новое применение *силы Изгнание*. О процедуре изгнания демонов более подробно сказано в главе «Обитатели Красной Земли».

ЧЕРТЫ НЕЖИТИ (ОБЩИЕ)

Неживая плоть

Требования: *нежить, ветеран.*

Нежить не чувствует боли, и её не так-то просто поразить в уязвимое место. Персонаж получает +2 к *стойкости*.

Воля Иного мира

Требования: *нежить, закалённый.*

Нежитью двигает сила Иного мира, ничто не может сбить её с пути. Персонаж получает +2 при попытке выйти из *шока* и не получает *штрафы* за *ранения*, т.к. не чувствует боли.

Чувствовать живых

Требования: *нежить, закалённый*.

Персонаж способен чувствовать живых существ без использования зрения и слуха. Он получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ.

Регенерация

Требования: *нежить, закалённый.*

Неживая плоть персонажа затягивается с огромной скоростью. Персонаж может осуществлять проверку *естественного выздоровления* раз в день.

Потусторонний взгляд

Требования: *нежить, закалённый*. Персонаж способен вселять ужас в сердца живых одним своим взглядом Если в *поединке воли* (*запугивание*) персонаж получает *подъём*, его противник-*статист* оказывается в панике, а противник-*дикая карта* должен сделать проверку по *Таблице страха.*

НЕКРОБИОНТ

Гематотерапия

Требования: *красное движение, нежить, закалённый.*

Долгими тренировками персонаж развил способность исцелять свой организм при помощи человеческой крови. К сожалению, для этого подходит только свежий продукт. Употребив пол-литра свежей, не консервированной крови, персонаж исцеляет одно *ранение*.

Гематотерапия+

Требования: *красное движение, нежить, гематотерапия, ветеран.*

Теперь для исцеления ранений персонажу подходит даже консервированная человеческая кровь.

Прививание конечностей

Требования: *красное движение, нежить, ветеран.*

Тело персонажа подготовлено к вживлению дополнительных конечностей, а мозг обрёл способность ими управлять.

Персонаж может вживить себе дополнительные конечности (руки, клешни, щупальца), каждое из которых даёт ему одно дополнительное действие, не связанное с движением, за каждую конечность без *штрафов* за несколько действий. Стоимость приживления каждой дополнительной конечности составляет 500 рублей и требует простой операции некробиотизации. Максимальное число конечностей равняется трети *смекалки* персонажа (округление вниз, но минимум 1, +1 конечность за каждый +1 выше d12).

Рука: Любое дополнительное действие, которое можно совершить рукой (атака в ближнем бою, стрельба, метание и т.д.); делается со штрафом -2, если нет *черты амбидекстр*.

Щупальце: *урон*: *сила*+d4, *дальность* 1, +2 к *встречным проверкам силы* и *драки* при *захвате*.

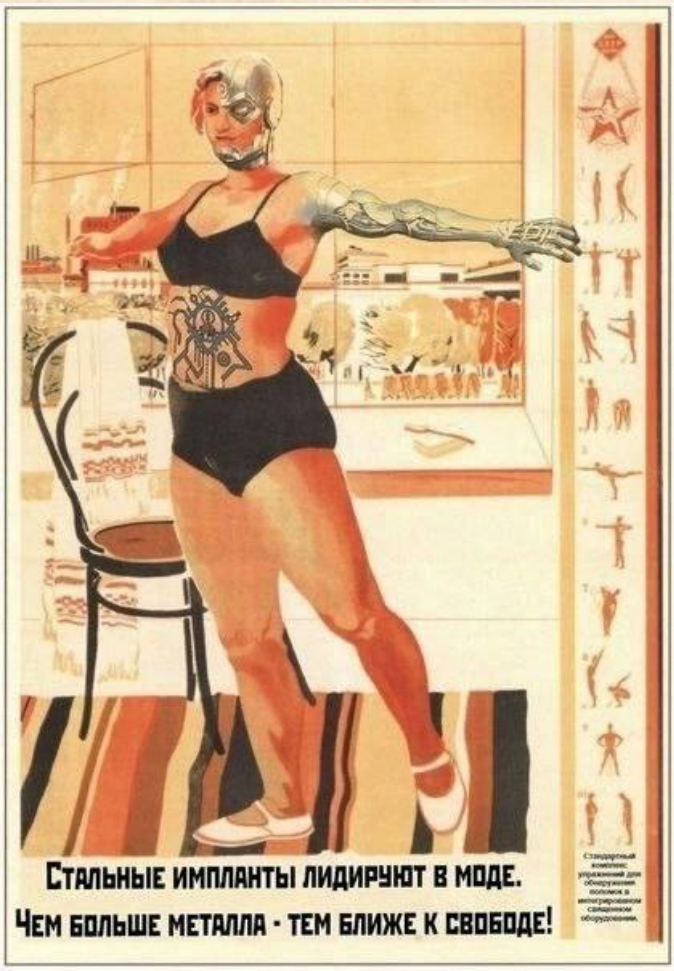
Клешня: *урон: сила*+d6, ББ 2.

Удалённое сознание

Требования: *красное движение, нежить, герой.*

Мозг — самая уязвимая часть некробионта. К счастью, Новая наука нашла способ обезопасить мозги лучших представителей Красного Движения.

Мозг вашего персонажа извлечён из черепа и помещён в специальную колбу с физраствором, оборудованную психофлуктуационным радиопередатчиком, позволяющим передавать мысли на расстоянии равном километру за каждую *ступень смекалки*.



В черепной коробке персонажа находится психофлуктуационный приёмник, который может принимать сигналы от мозга. Всё, что видит и чувствует тело, мгновенно передаётся мозгу, он реагирует на раздражители без задержки. Тело может двигаться, разговаривать и действовать как обычно, в его поведении нет никаких изменений. В случае уничтожения тела оно может быть восстановлено по обычным правилам. Уничтожение психофлуктуационного приёмника в голове нарушает связь между мозгом и телом, лишая персонажа возможности действовать до тех пор, пока психофлуктуационный приёмник не восстановлен. При удалении тела от колбы дальше радиуса действия волн (количество километров, равное *смекалке*), связь нарушается до тех пор, пока оно не приблизится на нужную дистанцию. Психофлуктуационный приёмник может быть установлен только в собственное тело персонажа (хотя в него могут быть пересажены чужие конечности). В случае уничтожения колбы с мозгом персонаж погибает. Колба сделана из нержавеющей стали, герметична, имеет *вес* 10 кг и *стойкость* 12. Психофлуктуационные волны её передатчика передаются в любой среде. При взятии черты персонаж получает возможность сделать операцию бесплатно, в дальнейшем восстановление психофлуктуационного приёмника будет стоить 1000 рублей

Массовое сознание

Требования: *красное движение, нежить, легенда*.

Персонаж достиг высшей цели Красного Движения: растворил своё сознание в массе. Теперь его разум действует одновременно в нескольких телах. Колба с мозгом персонажа может передавать сигналы не только его собственному телу, но и нескольким другим телам. Персонаж получает контроль дополнительно над пятью персонажами-статистами, это спец-единицы со стандартной экипировкой (см. главу «Обитатели Красной Земли»). По желанию игрока, они могут быть как солдатами, так и специализированными в другой области единицами. За счёт общности сознания они существуют как единый организм, т.е. им не надо переговариваться между собой, чтобы согласовать совместные действия. Персонаж своим мозгом воспринимает всё, что видит, слышит и чувствует каждое из его тел. Тем не менее, действует каждое тело само по себе, поэтому если у кого-то из них есть *изъяны*, связанные с восприятием (*слепой, глухой* и т.д.), то они влияют только на него. Персонажи могут предпринимать любые действия независимо друг от друга. В случае уничтожения психофлуктуационного приёмника у любого из тел, связь с ним теряется. Восстановление психофлуктуационного приёмника стоит 500 рублей для спец-единицы или 1000 рублей для основного тела. Уничтоженная спец-единица может быть заменена на любую другую при условии, что в её голову будет встроен психофлуктуационный приёмник.

Высший бессмертный

Бестелесность

Требования: *белое движение, нежить, закалённый*.

Персонаж может становиться бесплотным по желанию, в бесплотном состоянии он выглядит как полупрозрачная серебристая фигура. Бессмертный решает, становиться ему телесным или бестелесным, в начале каждого своего действия. Он должен оставаться в этом состоянии до своего следующего действия — он не может атаковать, а потом сразу стать бесплотным. В этом состоянии он не может наносить урон не-бесплотным существам и получает урон только от магического оружия. В бестелесном состоянии он может перемещаться сквозь любые преграды в горизонтальной плоскости, но не летать.

Переход в бесплотное состояние требует проверки *характера*, и находиться в нём персонаж может количество раундов, равное половине его *характера*, затем проверку надо повторить. Если в бесплотном состоянии персонаж получил ранение, он должен сразу пройти проверку *характера* или снова вернуться с обычное состояние.

Аура трепета

Требования: *белое движение, нежить, ветеран*.

Бессмертный внушает врагам благоговейный ужас одним своим видом. Персонаж получает способность *ужас*, что вынуждает его противников осуществлять проверки *страха* при одном взгляде на него.

Аура трепета+

Требования: *белое движение, нежить, аура трепета, герой.*

Ваш персонаж в своём величии сравним с белыми духами — архонтами. Персонаж получает способность *ужас-2*, союзники в радиусе 5 клеток получают +1 к проверкам выхода из *шока*.

Полёт

Требования: *белое движение, нежить, ветеран.*

Эктоплазмическое тело бессмертного более не связано оковами земного притяжения. Персонаж может по летать по воздуху, игнорируя модификаторы, связанные с неровной местностью. Его *шаг* равен половине его *характера* +1 за каждый +1 выше d12. Пройдя проверку *характера* в начале раунда, он может удвоить свой *шаг* на этот раунд. *Вертикальная манёвренность* персонажа равна трети его *характера*, округление вниз.

ВУРДАЛАК

Оборотничество

Требования: *зелёное движение, нежить, ветеран.*

По народным поверьям, вурдалаки способны принимать облик любых животных. Ваш персонаж научился этой премудрости. Персонаж может превращаться в животное, как описано в *силе Превращение* (см. «Дневник авантюриста 2») на любой срок, не тратя пунктов силы. Список животных приведён в этой книге на стр. 61, однако, если данные животные не водятся в тех регионах, где происходят игровые действия (например, в Туркестане или на Крайнем Севере), ведущий может предложить персонажу для превращения местное животное, аналогичное по параметрам.

Когти вурдалака

Требования: *зелёное движение, нежить, закалённый.*

На руках вурдалака вырастают острые когти, способные разрывать плоть не хуже ножа. Персонаж получает *природное оружие* (когти), наносящее *сила+d6* урона. Он может выдвигать и убирать когти по желанию как *свободное действие*.

Отравленные когти

Требования: *зелёное движение, нежить, когти вурдалака, ветеран.*

Когти вашего персонажа покрыты ядовитой слизью. Когти персонажа переносят *отравляющий яд*.

Быстрое заживление

Требования: *зелёное движение, нежить, герой.*

Неживая плоть вурдалака затягивается поистине мгновенно. Раненый персонаж может осуществлять проверку *выносливости* каждый раунд, чтобы исцелять полученный *урон* (даже после того, как он оказался *при смерти*). В случае *успеха* ему удаётся исцелить одно *ранение* (или избавиться от статуса *при смерти*), при *подъёме* исцеляются сразу два *ранения*.

ПЛАМЕННИК

Управление огнём

Требования: *чёрное движение, нежить, закалённый.*

Пламень, горящий внутри персонажа, даёт ему власть над земным огнём. Персонаж получает на один *кубик* меньше повреждений от огня, но всё равно может загореться. *Силы* с *аспектом огонь*, которые он использует, наносят дополнительный d6 *повреждений* за каждый *подъём*, который получен при *проверке сверхъестественного навыка*.

Огненная форма

Требования: *чёрное движение, нежить, ветеран.*

Персонаж научился давать выход горящему внутри него Пламени напрямую, становясь своим обликом похожим на демона из ада.

Если пламенник не двигается в раунде, он может принять форму разрушительного огненного вихря, если пройдёт проверку *характера*. Находясь в огненной форме, он не может атаковать и применять магию, а его *защита* снижается на 2. Пламенник может находиться в огненной форме неограниченное число раундов, но каждый раунд нахождения в ней он должен проходить проверку *характера*. *Провал* означает, что Пламень погас, и огонь рассеялся, не нанося повреждений. На следующий раунд персонаж может создать её снова.

В первый раунд огненная форма равна по площади *малому шаблону* с центром на пламеннике, в пределах которого всем наносится 2d6 *урона* в раунд. На следующий раунд пламенник может либо увеличить площадь (до *среднего шаблона*, на следующий — до *большого*), либо увеличить количество наносимых *повреждений* на 1d6 (до максимума 5d6), либо двигаться, смещая действующий *шаблон* вместе с собой. Таким образом, если пламенник не двигается и только концентрируется на усилении пламени, на шестой раунд после начала применения он будет наносить 5d6 повреждений в раунд в пределах *большого шаблона*.

Если на игральной *кости* при проверке *характера* выпадает 1 (независимо от результата на *диком кубике*), Пламень неконтролируемо вырывается и гаснет. В этом раунде все, включая самого пламенника, получают столько кубиков *урона*, сколько огненная форма наносила в прошлый раунд, или 2d6, если это первый раунд. Площадь воздействия такая же, как была в прошлом раунде, или *малый шаблон*, если это первый раунд.

Выход из тела

Требования: *чёрное движение, нежить, герой.*

Персонаж обрёл способность сознательно отделять Пламень от своего тела и отправлять его в путешествие, при этом смотря его «глазами».

Отделение Пламени требует проверки *характера*. В случае *успеха* Пламень выходит из тела персонажа и может двигаться самостоятельно (см. описание Блуждающего Пламени в главе «Обитатели Красной Земли»). Тело при этом не может двигаться и выглядит как мёртвое (по большому счёту, оно и есть мёртвое). Процессы разложения в теле в это время не идут. Персонаж управляет своим Пламенем и может направлять его в любое место. *характер* и *смекалка* пламени равны таковым у персонажа. Персонаж также может использовать свои силы анархо-мистицизма, используя соответствующие свои навыки, однако свойство *самоконтроль* (отсутствие эффекта от выпадения единицы) на него не распространяется. Остальные способности соответствуют Блуждающему Пламени, кроме того, он считается *дикой картой*. Находиться отдельно от тела персонажа Пламень может количество минут, равное половине *характера* персонажа. Если по истечение этого срока Пламень не возвращается в тело, персонаж погибает, тело превращается в горсть пепла. Пламень может вселяться в предметы, живых людей, животных и трупы, но не на постоянный срок, т.е. не может сделать кого-то персонажем Чёрного Движения или пламенником. Пока Пламень отделён от тела, оно может быть уничтожено (т.е. правила фактического бессмертия пламенников не работают), в этом случае Пламень тоже не может вернуться, и персонаж погибает.

Поскольку после Перелома мир Красной Земли преобразился, став открытым для мистических взаимодействий, логично, что уже к началу 1921 года в жизнь его обитателей в той или иной мере вошли предметы, имеющие в своей основе потустороннюю природу Движений. Эти вещи могут быть использованы в быту, в медицине или для достижения тех или иных научных результатов, но зачастую они используются лишь как оружие.

Общим для мистических предметов является то, что их могут использовать персонажи любого Движения, или даже без оного. Обладание мистическим даром для использования большей части предметов не обязательно, но может стать определённым подспорьем в манипуляции этими вещами - хотя бы в плане понимания того, как и почему они работают.

ИЗДЕЛИЯ НОВОЙ НАУКИ

За недолгий период своего существования Новая пролетарская наука далеко шагнула вперёд, обеспечив советскую власть приборами и материалами, необходимыми для окончательного триумфа Красной идеи. Ниже описаны преимущественно заводские образцы устройств Новой науки, которые производятся в промышленных масштабах на заводах Советской России и Уральской Народной Республики. Они подразделяются на две группы: обычные носимые устройства (оружие, броня и прочие наделённые силами агрегаты) и привои, которые вживляются прямо в тело.

НОСИМЫЕ УСТРОЙСТВА

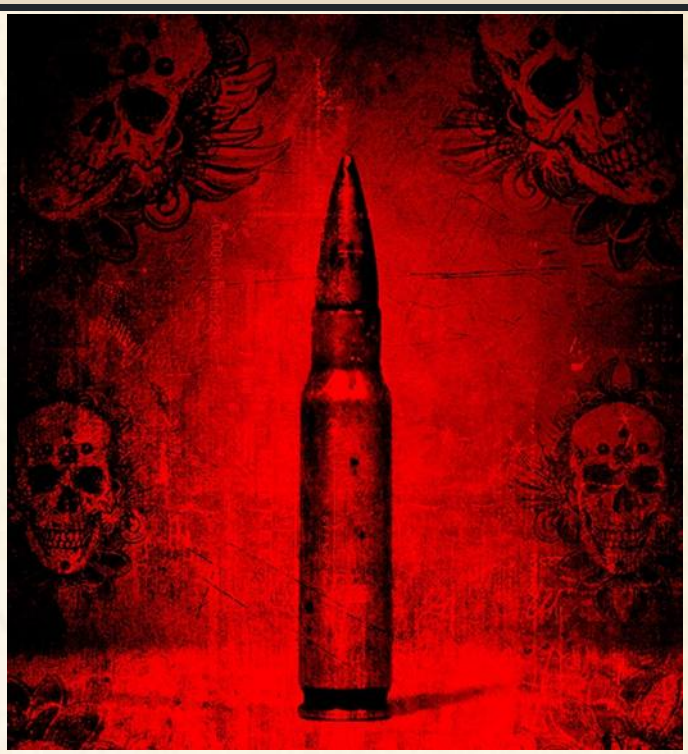
Красный керосин (рубедин)

Одно из высочайших достижений Новой науки — продукт, переработанный из добываемых на территории РССР и Уральской Народной Республики открытых в 1921-ом году месторождений таинственной «красной нефти», с добавлением специальных гиломорфных присадок. Эта маслянистая вязкая жидкость багряного цвета является незаменимым источником энергии для работы большинства устройств Новой науки. Она с успехом заменяет как кровь для питания привоев, так и керосин для работы двигателей внутреннего сгорания. Для использования в качестве топлива фасуется под давлением в металлические капсулы, снабжённые клапанами-переходниками: большую (на 2,5 литра или 100 зарядов) и малую (на 0,5 литра или 20 зарядов). Для целей активации устройств Новой науки один заряд считается равным одному *пункту силы*.

Неполадка: капсулы рубедина довольно стабильны, однако при нарушении оболочки (*стойкость* 8) взрываются, нанося всем в области *малого шаблона* (малая капсула) или *среднего шаблона* (большая капсула) 2d6 повреждений.

Гиломорфные боеприпасы

Боеприпасы, изготовленные из новейших гиломорфных материалов, обладают большей дальностью



полёта и повышенной бронебойностью по сравнению со стандартными. В заводских условиях налажено производство гиломорфных боеприпасов для наиболее распространённых моделей оружия: наганов, маузеров и «мосинок», а так же мощных гиломорфных гранат. Для всех прочих моделей оружия гиломорфные патроны изготавливаются штучно и от того стоят заметно дороже.

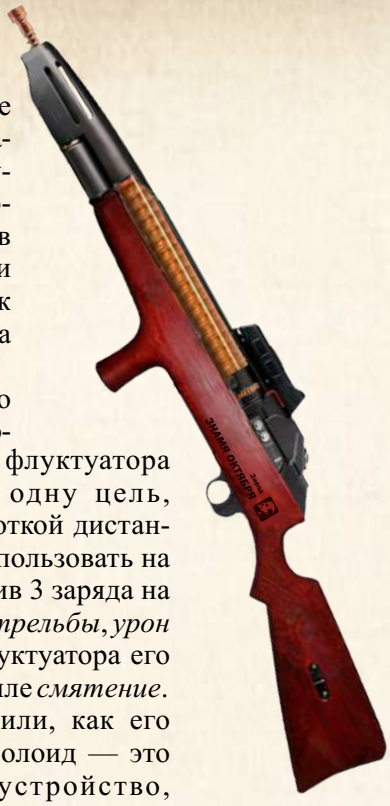
Под 9-мм патрон для парабеллума созданы гиломорфные пули, заполненные некробиотическим бульоном, которые, хотя и обладают меньшей бронебойностью, но зато наносят незащищённым целям ужасные раны. А некробиотические гранаты поражают живую плоть с гораздо большей силой.

Одно из главных достоинств гиломорфных боеприпасов – то, что они успешно поражают те сверхъестественные существа и сущности, на которые не действуют обычные боеприпасы. Потому их часто используют бойцы организаций типа Спецотдела ВЧК РССР или КомКона в УрНР.

Неполадка: если на соответствующей игральной кости при проверке *стрельбы* или *метания* (для гранат) выпадает 1 (независимо от результата на *диком кубике*), оружие, снаряжённое гиломорфными боеприпасами, взрывается, нанося стрелку повреждения как от попадания одной пули из этого оружия; граната взрывается в руке нанося стандартные повреждения всем в области поражения.

Флуктуаторы

Разрушительное оружие, поставленное Новой наукой на службу пролетарской власти. Работает в двух режимах: как флуктуатор поражающего действия, основанный на ультразвуковых колебаниях, и как психофлуктуатор, воздействующий на сознание противников.



На переключение режимов работы флуктуатора действия не расходуются. Поскольку поражающий эффект флуктуаторов наносится излучением, они не имеют отдачи и стрелок не получает *штрафов* за *автоматический огонь*.

Портативная версия по габаритам близка к ручному пулемёту, в режиме флуктуатора поражает излучением одну цель, игнорируя *броню*. На короткой дистанции флуктуатор можно использовать на полную мощность, затратив 3 заряда на 1 выстрел (+2 к проверке *стрельбы*, *урон* 2d10). В режиме психофлуктуатора его воздействие аналогично силе *смятение*.

Тяжёлый флуктуатор или, как его обычно называют, гиперболоид — это довольно громоздкое устройство, монтируемое на колёсном или тумбовом лафете или на специальной треноге. В режиме флуктуатора гиперболоид поражает излучением одну цель либо несколько целей в области *конусного шаблона* (за 3 заряда), игнорируя *броню*. Может использоваться против техники, однако *броню* не игнорирует, так как толстый слой металла частично экранирует излучение. В режиме психофлуктуатора на дистанции его воздействие аналогично силе *ужас*, но воздействующей на область *конусного шаблона*. Если включить гиперболоид в психо-режиме на полную мощность, то все, попавшие в область *конусного шаблона*, испытают на себе воздействие жёсткого излучения, аналогичное совместному применению сил *оглушение* и *ослепление*.

Гиперболоид является сложным устройством и требует от пользователя некоторой подготовки, в его случае навык *стрельбы* заменяется *смекалкой* от d6 и выхе (со штрафом -2, если *смекалка* ниже d6.

Для зарядки флуктуаторов используются специальные элементы питания в виде коробочных магазинов — малые для портативных и большие для гиперболоидов, которые не включены в цену оружия и приобретаются отдельно. Эти магазины возможно самостоятельно перезарядить посредством рубедина (малая капсула для флуктуатора, большая - для гиперболоида) посредством успешной проверки *смекалки* (*штраф -2*) либо *Новой науки* (без *штрафа*). Также существуют специальные флуктуаторные гранаты.

Неполадка: если на соответствующей *игральной кости* при проверке *стрельбы* или *метания* (для гранат) выпадает 1 (независимо от результата на *диком кубике*), устройство взрывается, нанося всем в области *среднего шаблона* (портативный психофлуктуатор или граната) или *большого шаблона* (гиперболоид) 2d6 повреждений. Все в области взрыва должны пройти проверку *смекалки* (со штрафом -2 при взрыве гиперболоида) или оказаться в *шоке*.

Флуктуаторные клинки

Пролетарскими учёными разработаны и новые образцы оружия ближнего боя. Сабли и топоры, чьи лезвия окружены невидимым простому глазу излучением, рассекают плоть, нанося ужасающие раны, и крушат броню. Двуручный флуктуаторный молот не только крушит кости и сталь, но и может ввергнуть цель в *шок* независимо от того, получила ли она повреждения, или нет.

Неполадка: флуктуаторное оружие использует обычные правила по неполадкам флуктуатики, изложенные на стр. 51.

Гиломорфная броня

Благодаря успехам Новой науки стало возможно изготавливать лёгкую и прочную индивидуальную броню из гиломорфных материалов. Гиломорфный шлем, снабжённый забралом, защищает всю голову бойца. Нательная броня производится в двух видах: в виде жёсткой кирасы, защищающей торс, и в виде костюма из плотного нетканого материала, стилизованного под кольчугу. Существуют и штучные образцы полной гиломорфной кирасы из жёстких пластин. Массовое производство такой брони пока не налажено, ею снабжаются видные командиры и элитные подразделения РККА и Уральской Народной Красной Армии.

Неполадка: гиломорфная броня относительно безопасна, но и она не избежала негативных эффектов нестабильности. При *критическом провале* проверки на прочность броня резко деформируется, немедленно нанося своему обладателю 2d6 *урона* и затем по 1d6 урона каждый раунд, пока он не снимет броню.

Прочие устройства

На рынке большинства гособразований Красной Земли время от времени встречаются изделия Новой науки, созданные талантливыми самоучками или же запущенные в массовое производство для спецприменения, а также похищенные со складов или добытые в бою. Они различаются как по заложенным в них силам, так и по качеству, заряду и прочим параметрам. Ниже изложены весьма условные принципы ценообразования на такие устройства, предназначенные для того, чтобы ведущий смог определить стоимость того или иного изделия Новой науки.

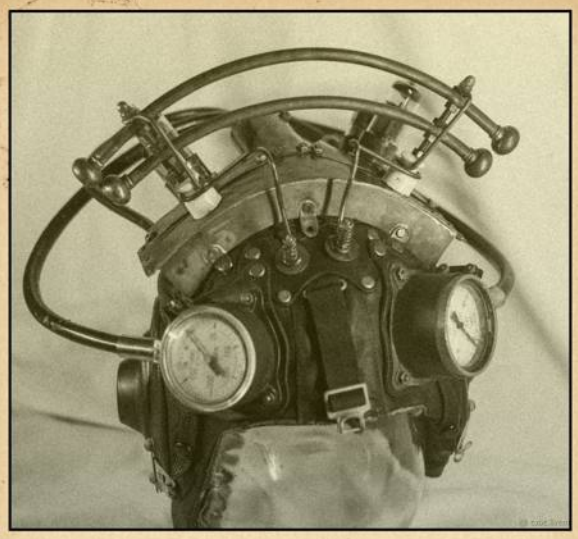
Большинство подобных устройств имеют ёмкость заряда на 20 ПС (малая капсула рубедина), если иного не сказано в их описании.

Неполадки: все прочие устройства Новой науки используют обычные правила по неполадкам, соответствующие той школе, с помощью которой они сделаны (некробиотика, гиломорфетика или флуктуатика).

Примечание: в некоторых революционных гособразованиях (УССР, УрНР) в массовое производство и свободную продажу запущено множество новонаучных устройств гражданского применения – таких, как УВЧ-печи, беспроводные утюги и т.п. Они не являются носителями и генераторами Сил, потому не рассматриваются в данной книге. Они не требуют рубедина, используя электричество, не требуют специальных навыков, их цена остаётся на усмотрение ведущего.

Таблица ценообразований и примеры носимых устройств

Особенности устройства	Цена
Сила активируется обычным навыком, устройство питается «красной нефтью»:	
Малая капсула (20 пунктов силы)	2 000
Большая капсула (100 пунктов силы)	15 000
Устройство-привой	1 500
Сила активируется навыком ***Новая наука***	150 за пункт силы
Одноразовое	x 0,5
Обладает чертой ***Восстановление силы***	+250
Обладает чертой ***Восстановление силы +***	+500
Сила с рангом:	
Новичок	x 1
Закалённый	x 1,5
Ветеран	x 2
Герой	x 2,5
Легенда	x 3



радиошлем Визенштейна

Аспект НН: флуктуатика.
Сила: Невидимость
ПС: 5
Длительность: 3 (1/раунд).
Требует рубедин (малая капсула)
Цена: 7500 золотых

ранец Вернадского

Аспект НН: гиломорфетика.
Сила: полёт
ПС: 1/6
Длительность: 1 раунд/15 мин.
Требует рубедин (малая капсула) и навык пилотирования
Цена: 8000 золотых

инъекторный регенератор

Аспект НН: некробиотика.
Сила: Исцеление
ПС: 3
Длительность: мгновенно
Требует рубедин (малая капсула)
Цена: 6000 золотых

ПРИВОИ

Это общее название для устройств Новой науки, неразрывно связанных с кровеносной и нервной системами организма человека посредством довольно сложной хирургической операции. Привои делают в серьёзных лабораториях Новой науки из металла, резины, гиломорфных или биологических материалов. Привой не может быть потерян. Привой, извлечённый из тела человека, перестаёт работать. Привои оказывают влияние только на своего носителя, поэтому в них могут быть заложены только *силы*, имеющие дистанцию *на себя* и *касание*. *Ранг* привоя не может превышать *ранг* персонажа, которому он установлен.

Имплантаты: вживление, починка и извлечение привоев требуют полноценного хирургического вмешательства и успешной проверки навыка *Новой науки* или *лечения* (последнее - со *штрафом -1*). Привой можно вживить самому себе со *штрафом -4* на проверку соответствующего *навыка*. Если операцию проводит персонаж ведущего, то игрок, чей персонаж лежит на операционном столе, может тратить собственные *фишки* на переброску проверок хирурга. *Успех* означает, что операция прошла успешно, и через месяц человек сможет пользоваться привоем. *Провал* означает, что что-то пошло не так: или хирург допустил ошибку, или привой был отторгнут. Заготовка теперь полностью уничтожена, а реципиент находится *при смерти*. Пострадавший должен осуществить полагающуюся в этой ситуации проверку *выносливости*. Каждый *подъём* ускоряет срок реабилитации на одну неделю, но срок не может быть меньше одной недели. Весь срок реабилитации реципиент должен получать медицинский уход, полноценно питаться и не уставать, иначе ведущий на своё усмотрение может увеличить срок реабилитации или ввести любые другие негативные последствия нарушения режима.

Цена: цена привоя обычно включает стоимость установки. Все последующие операции по снятию и ремонту привоев обойдутся в четверть его стоимости.

Активация: для активации сил, заложенных в привое, вместо *навыка Новая наука* используются проверки наиболее подходящих по смыслу *характеристик* персонажа. Так, привой с силой *Доспех* будет активироваться проверкой *выносливости*, а с силой *Паучьи лапы* — проверкой *ловкости*.

Пункты силы: все привои одного человека имеют общий запас *пунктов силы*, равный значению его *выносливости*. Восстановление потраченных *пунктов силы* идёт с обычной скоростью. Кроме того, для целей восстановления *пунктов силы* привоев *черта Здоров как бык* имеет эффект *черты Восстановление силы.*

Гематомания: для того, чтобы привой функционировал, ему необходима свежая кровь: персонаж должен вливать в свой организм по 250 мл крови (или 50 мл «красного керосина») в месяц за каждый привой. Если этого не сделать, то все те привои, на которые не хватило крови, перестают работать.

Уродство: если собеседник замечает привой (обычно это происходит в случае внешних протезов, требуется проверка *внимания* со *штрафом* -2), носитель привоя получает *штраф* -1 к *харизме* за каждый обнаруженный привой.

Неполадки: как и у прочих изделий Новой науки работа привоев в случае активации нестабильна и зачастую опасна. Если в описании привоя не сказано иного, то они используют обычные правила по неполадкам гиломорфетики, изложенным на стр. 50

ПРИМЕРЫ ПРИВОЕВ

Искусственный глаз «Марсово око» Протез выглядит как «глаз терминатора» с красной линзой, установка этого привоя полностью снимает эффект *изъянов Одноглазый* и *Плохое зрение*, либо заменяет *изъян Слепота* на *изъян Одноглазый*. Для полного устранения *Слепоты* необходимо установить два глазных протеза. Для повседневного использования в режиме обычного глаза активация не требуется. Для активации требуется проверка *смекалки*. Активированное «Марсово око» обеспечивает своего носителя эффектом, аналогичным *силам Ночное зрение* и/или *Увидеть сверхъестественное*. Обратите внимание, что в случае, если протезом заменён только один глаз, то на *Ночное зрение* налагаются штрафы как за изъян *Одноглазый.*

Цена: 1 000 золотых рублей.

Вычислительное устройство «Холодный ум» Часть головного мозга реципиента замещается вычислительным устройством – миниатюрной «разностной машиной Бэббиджа». Активация устройства проверкой *смекалки* аналогична воздействию *силы Усилить параметр* (*смекалка, анализ текста* или *уличное чутьё*). Однако утрата части нервных клеток негативно сказывается на мимике и общем поведении человека, давая *штраф -2* к *харизме* персонажа и *преимущество +2* к проверкам *запугивания*.

Неполадки: при выпадении 1 на соответствующей параметру игральной *кости* нужно потратить *фишку*, или персонаж окажется *истощён*. *Критический провал* приводит носителя к состоянию *при смерти.*

Цена: 3 000 золотых рублей.

ЗАЧАРОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Познавшие таинства Гоэтии оккультисты могут вселять в предметы подвластных им духов, наделяя их частичкой силы сущностей Иного мира. Чтобы зачаровать предмет, маг должен пожертвовать частичкой своей силы, поэтому этих предметов существует не так много: ими делятся только с самыми преданными друзьями и товарищами по оружию. Однако некоторые из этих чудесных вещей всё же попадают в открытое обращение, становясь доступными тем, кто может достаточно заплатить, а стоимость их очень высока. Некоторые из этих вещей созданы после Перелома, но есть и экземпляры, возраст которых насчитывает не одну сотню лет: ведь никто не сомневается, что мастера Гоэтии существовали и в прежние времена.

† **Одержимость:** никогда нельзя забывать, что основой силы зачарованных вещей служит дух Иного Мира, вселённый туда помимо его воли с помощью искусства Гоэтии. Он страстно желает освободиться и подчинить себе того человека, который использует его. Любая ошибка, любой неверный шаг владельца предмета — и дух на время освобождается (постоянной свободы он не получит до тех пор, пока существует предмет, в который он заключён) и получает контроль над его разумом.

Если на игральной *кости* при проверке *навыка*, который усиливает зачарованный предмет, выпадает *единица* (независимо от результата на *диком кубике*), персонаж может стать одержимым духом, заключённым в предмет. Он должен пройти проверку *характера* со *штрафом* -2, или будет вынужден выполнять только то действие, для которого предназначен предмет, в течение 1d6 раундов, не реагируя на внешние раздражители. Если действие боевое (стрельба, рукопашный бой), то персонаж будет сражаться с любыми противниками, до которых может дотянуться. Чтобы не напасть на своих союзников, он должен пройти проверку *смекалки*. Если действие небоевое (гребля, вскрытие замка, вождение), то персонаж не будет отвечать на атаки и считается *невооружённым*.

Малые зачарованные предметы. Поднимают *навык* на одну *ступень*, создаются рядовыми оккультистами, часто принадлежат ключевым фигурам Белого движения и другим его сторонникам, выполняющим ответственные задания. Малые зачарованные предметы стоят 1000 золотых рублей и являются *редким товаром*.

Великие зачарованные предметы. Поднимают *навык* на две *ступени*, создаются самыми могущественными оккультистами и принадлежат только выдающимся героям Белого движения или же достаются их убийцам. Великие зачарованные предметы стоят 3000 золотых рублей и являются *уникальным товаром*.

Реликвии. Поднимают навык на три *ступени*. К ним относятся эпические артефакты древности, создание которых не под силу современным оккультистам, даже несмотря на увеличение их мощи вследствие Перелома. Обычно реликвии не попадают на рынок, но теоретически будут стоить не менее 5000 золотых рублей.

Примечание: в мире Красной Земли существуют воистину эпические реликвии, обладающие неимоверным могуществом – такие, как, например, Святой Грааль. Такие предметы являются бесценными реликвиями, способными изменить весь существующий миропорядок. На «чёрном рынке» таких предметов не найти.

ЗЕЛЬЯ

Колдовские зелья пользуются большим спросом на Красной Земле: это самый простой и доступный способ на время обрести силы Иного мира. Купить зелья не просто, но вполне реально — они считаются *редким товаром*. Когда персонаж выпивает зелье, на него распространяется эффект *силы*, если она имеет дистанцию *на себя* или *касание*; а если оно имеет другую дистанцию, то персонаж получает возможность один раз использовать эту *силу* на следующий раунд после того, когда он выпил зелье.

Длительность действия зелья зависит от заложенной в него *силы* и *пунктов силы*, потраченных колдуном при создании зелья. Все эффекты *сил* считаются без *подъёма*. Стоимость готового зелья определяется исходя из заложенных в него *пунктов силы* и *ранга* содержащейся в нём *силы*.

Особенности зелья	Цена
Количество пунктов силы	10 за пункт силы
Сила с рангом:	
Новичок	x 1
Закалённый	x 1,5
Ветеран	x 2
Герой	x 2,5
Легенда	x 3

ПРИМЕРЫ ЗЕЛИЙ

Зелье Медвежьей шерсти (*сила* Доспех, **цена** 20);
Целительное зелье (*сила* Исцеление, **цена** 30);
Лисий настой (*сила* Маска, **цена** 45);
Зелье отвода глаз (*сила* Невидимость, **цена** 75);
Воровской эликсир (*сила* Проворство, **цена** 60).

† **Отравление.** Человеческий организм инстинктивно сопротивляется зельям, созданным с помощью сил Иного мира. Когда персонаж выпивает зелье, он должен осуществить проверку *Выносливости* со *штрафом* -2 за каждую ступень, на которую *ранг силы* превышает *ранг* персонажа, или с +2 за каждую ступень, на которую *ранг* персонажа превышает *ранг силы*. *Провал* при этой проверке означает, что персонаж *отравился: эффект* не работает, а персонаж оказывается *утомлённым*. *Единица* при проверке означает, что эффект не работает, а персонаж оказывается *при смерти.*

Колдунов, занимающихся зельеварением, не зря называют травниками. Большая часть зелий делается на основе известных веками чародейских трав. Ниже приведён список соответствий самых известных из трав силам. Ведущий может использовать их как основу для применения зелий в своей игре, хотя, конечно же, список не ограничивается только этими травами и этими силами.

Адамова голова: «Царь всех трав». Внушает храбрость, помогает в колдовстве, снимает порчу и болезни. *Силы: Великое исцеление, Исцеление, Поддержка, Рассеивание, Защита от окружающей среды.*

Кочедыжник: Позволяет повелевать духами, землёй и водой, отыскивать клады, делает невидимым. *Силы: Призыв союзника, Управление элементами (земля, вода), Увидеть сверхъестественное, Подземный ход, Невидимость, Неосязаемость.*

Разрыв-трава: Даёт силу разрывать железо на мелкие кусочки. *Силы: Дар воина, Сокрушение.*

Сон-трава: Наделяет пророческой силой. *Силы: Полиглот, Прорицание, Чтение мыслей, Увидеть сверхъестественное.*

Трава Колюка: Наделяет необычайной меткостью. *Силы: Усилить параметр (ловкость, смекалка), Зоркость.*

Трава Нечуй-ветер: Даёт власть над ветрами. *Силы: Смерч, Управление элементами (воздух).*

Плакун-трава: Наделяет способностью вселять страх в людей и духов. *Силы: Изгнание, Смятение, Ужас.*

Одолень-трава: Защищает от оружия и зловредных чар. *Силы: Доспех, Иссушение, Рассеивание.*

Тирлич-трава: Позволяет общаться в животных. *Силы: Превращение, Друг зверей.*

Примечание: в мире Красной Земли могут также встретиться созданные искуснейшими из колдунов одноразовые амулеты-обереги, а также могущественные реликвии Зелёного Движения – такие, как, например, Золотая Баба или Шигирский идол. Но если реликвии найти фактически невозможно (это «квестовые предметы», вводимые в игру ведущим), то амулет, считающийся уникальным товаром, сыскать очень сложно, но возможно. Активируются такие амулеты, сделанные, как правило, из костей, трав и дерева, путём их разрушения (к примеру, ломаются руками), действуют, в отличие от зелий, только на представителей Зелёного Движения, и дают эффект той или иной Цветной черты без траты Зелёной фишки и получения очка погружения. Цену за такой амулет назначает ведущий.

АРТЕФАКТЫ ПЕТРОГРАДА

Петроград Обречённый - самое таинственное и жуткое место Красной Земли. В этом городе, наполненном самыми жуткими кошмарами, нет места людям. Даже просто выжить здесь почти невозможно – чудовища - макабры, губительные аномалии, искривления времени и пространства если и не убьют внезапного гостя, то точно лишат его рассудка.

Так зачем же смельчаки со всей Красной Земли лезут сюда, на, фактически, верную гибель? Ответ прост - артефакты. Петроград просто заполнен разнообразными предметами, когда-то обычными, но получившие после Перелома необыкновенные волшебные свойства.

Артефакты Петрограда и в окрестных-то землях стоят недёшево, даже в "городе скаутов" - Гатчине, и анархическом Кронштадте. И чем дальше от Питера - тем дороже становятся эти предметы. В том же Владивостоке петроградский артефакт, продаваемый в Кронштадте за 200 золотых, будет стоит минимум 1000. А за границей - ещё дороже.

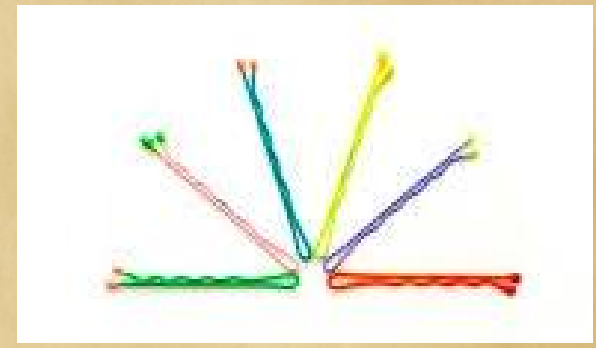
Во всех гособразованиях (кроме Республики М.Р.А.К., «вольных городов» и Гуляйпольской анархической республики) артефакты Петрограда запрещены к обороту, достать их можно только на "чёрном рынке". И неспроста - сила "Увидеть сверхъестественное" или новонаучный прибор типа инфравизора Визенштейна явственно показывают, что эти артефакты сильно фонят Чёрным. Потому персонаж, у которого будут обнаружены эти предметы, может поиметь серьёзные неприятности с законом.

Цены, указанные ниже, актуальны в Гатчине и Кронштадте, в иных государственных образованиях артефакты будут стоить как минимум вдвое дороже. Артефакты Петрограда являются *редким товаром* в пределах Прибалтики и *уникальным* в более отдалённых от Питера гособразованиях.

Белый уголь

Сверхмощное топливо мистического характера. Килограмм «белого угля» заменяет 2 литра «красного керосина», в остальном – обладает теми же свойствами. Для двигателей внутреннего сгорания при наличии доступа к химической лаборатории можно приготовить жидкий дистиллят.

Цена (за 1 кг.) - от 250 золотых;



Цветные невидимки

Металлические заколки-«невидимки» любого цвета. Будучи закреплёнными в волосах на голове делают носителя невидимым для обычного зрения на 1 – 3 раунда (зависит от везения персонажа и злобности ведущего). Артефакт нестабилен, действие может прерваться совершенно неожиданно. Активировать возможно раз в сутки, вдобавок для следующей активации требуется подзарядка. Для подзарядки необходимо вымочить «невидимки» в «красном керосине» либо прокалить над пламенем горящего «белого угля». Отыскать эти заколки можно, как правило, в шевелюре макабра "зомби-проститутка".

Цена - от 150 золотых;

Часы Потерянного Времени

Очень редкий, но всё же не уникальный артефакт. С виду – простые латунные карманные часы, только не требующие завода, не прекращающие идти. Однако если остановить эти часы за пределами петроградской Зоны Отчуждения – происходит полная остановка Времени для всех, кроме носителя часов. Эффект длится 6ч.6м.6с., после чего часы теряют своё уникальное свойство, становясь обыкновенными карманными часами, требующими завода и прочего стандартного ухода. Артефакт одноразовый, перезарядка невозможна. Остановка времени не действует на Духов высших рангов (демоны, архонты, технобионты).

Носитель артефакта - макабр-Временщик, добыть их можно, уничтожив этого макабра.

Цена: от 10 000 золотых

Универсальный патрон

Патрон, меняющий размер под калибр заряжаемого им оружия, словно отлитый из стекла, пуля которого мгновенно убивает жертву невзирая на зону попадания. Любое, самое лёгкое ранение, нанесённое этим патроном, является смертельным (т.е. не требует проверки *урона*), как для людей, так и для нежити (исключение – Духи высших рангов: архонты, демоны, технобионты и т.п. – на них патрон совсем не действует). Персонаж (как статист, так и дикая карта), убитый этим патроном, не может быть поднят в качестве нежити.

Покупается у макабров-Мешочников за годы жизни (1 патрон = 1 год жизни), либо за выполнение выдаваемого Мешочником задания, либо лутается с тела поверженного Мешочника.

Цена - от 250 золотых за 1 шт.

Альтер-эго

— Экая громадина, сударь, — прошепелявил смотритель. — Много формалину ушло?

Худощавый мужчина в шляпе и поношенном офицерском пальто поёжился на осеннем ветру.

— Это не совсем формалин, господин шпрехшталмейстер. Я доработал состав, чтобы ваши клиенты испытали всю полноту эмоций.

С этими словами он подошёл к телеге и слегка постучал резной рукояткой зонта по бочкообразному объекту, который лежал внутри и был укрыт рогожей. Ответом послужил приглушённый звон стекла.

Лысеющий старик в старом фраке растянул в улыбке щербатый рот и деловито потёр руки в грязно-белых перчатках.

— Сколько? — только и спросил он, с вожделением глядя на товар.

— Лично для вас это не будет стоить ни копейки. Напротив, я с большим удовольствием заплачу вам, чтобы ваша.. кунсткамера.. как можно скорее покинула Государство Российское. Полагаю, пятьсот золотыми будет достаточно?

Шпрехшталмейстер лишился дара речи. Ему ещё никогда не доплачивали за диковины. Тем более, с такой странной формулировкой. Он лишь судорожно кивнул, не сводя глаз с рогожи..

.. Получив деньги, старик запрыгнул в телегу и нетерпеливо дёрнул вожжи. Конь захрипел и потащил тяжёлый груз по топкой грязи.

Когда телега скрылась за холмом, мужчина в пальто улыбнулся. Следы преступления надёжно скрыты. Колчаковские бездари не успеют опомниться, а цирк уже будет далеко. А сегодня вечером в омском театре молодая жена одного из генералов растерзает своего мужа прямо в ложе. Расчёт верный. Это внесёт сумятицу в умы горожан, и власть пошатнётся. Пули против меняющего облик бесполезны, и потерь среди зрителей может оказаться куда больше.

Ну, а если циркач расколется?

Тогда его ждёт большой сюрприз. Ведь дама в синем платье на самом деле не совсем мертва. И даже сейчас она пытается разбить стены своей темницы — но звуки тонут в жидкости и толще стекла.

Мужчина плотнее завернулся в пальто и раскрыл чёрный купол зонта. По прогнозу обещали грозу.

Глава 6

Странствия по красной земле

СОВЕТСКАЯ РОССИЯ

Российская Советская Социалистическая Республика занимает центр европейской части бывшей Российской Империи. Обладает развитой промышленностью и сетью железных дорог. Несмотря на постоянную нехватку продовольствия и предметов первой необходимости, карточную систему обеспечения и неизбежные трудности «военного коммунизма», в РССР семимильными шагами идёт развитие науки и техники.

Российская Коммунистическая Партия большевиков - РКП(б) – кормчий, ведущий РССР к светлому будущему. Правда, внутри партии имеются некоторые разногласия по поводу средств, важных деталей и текущих задач. Каждая из партийных фракций предлагает своё видение дальнейшего развития страны, и за каждой из них стоят определенные социальные силы. Популярные среди военных троцкисты-«земшарники» требуют незамедлительного возобновления военных действий, чтобы превратить гражданскую войну в Мировую Революцию. Бюрократы - вертикалисты говорят о необходимости первоначального восстановления народного хозяйства, и построения социализма в отдельно взятой стране. Национал-большевики видят в Революции триумф Русского Духа, и призывают забыть об интернационализме. Богостороители - учёные и художники - мечтают о немедленном избавлении от всех мещанских пережитков прошлого, чтобы построить идеальное общество с чистого листа. Централисты, костяк которых составляют сотрудники ЧК во главе с «Железным Феликсом» Дзержинским, лавируют между прочими фракциями, не принимая ничьей стороны, и претендуя при этом на единственно верное понимание духа и буквы учения Вождя.

Главным подспорьем большевиков в строительстве Нового Мира является Новая Наука, которая не только облегчает жизнь и быт, но, в соответствии с тезисом Маркса о «влиянии базиса на надстройку» полностью перестраивает жизнь советских граждан. Так, целомудренная пролетарская Новая Мораль, не оставляющая места эгоистическим мещанским пережиткам, подчиняет личную жизнь граждан воле Партии и интереса классовой борьбы, Новое Искусство – авангардистское кино, пролетарский театр и исполняемая на новонаучных инструментах музыка крайне популярны не только в РССР, но и за её пределами. А воплощение в жизнь грандиозного ленинского плана ГОЭРЛО и вовсе избавит советский народ от тягот ручного труда и дефицита самых необходимых предметов.

Со всех сторон РССР окружают враги, желающие в зародыше задушить островок Нового Мира, – от белогвардейских государств И управляемых из Берлина марионеточных правительств у западных рубежей, до внутренних врагов – «бывших» и анархо-бандитов. Однако Рабоче-Крестьянская Красная Армия остаётся самой серьёзной военной силой на просторах бывшей Империи благодаря запасам вооружения старой армии, стальной дисциплине, привлечению военспецов, и успехам Новой Науки. Карающий меч ВЧК, который держит чистая рука Железного Феликса, повсеместно пресекает как недовольство «бывших», так и преступные действия бандитов и анархистов.

ТРОЦКИЙ
Лев Давидович.

Председатель Реввоенсовета РССР, наркомвоенмор, лидер фракции «земшанриков» в составе ВКП(б).

Выступает за немедленное продолжение войны с врагами Советской власти, сторонник разжигания «мировой Революции», полного перевода экономики страны на военные рельсы и продолжение внутренней политики «военного коммунизма».

В политической внутрипартийной борьбе опирается на военные круги. Конфликтует со Сталиным и Дзержинским на тему дальнейшего развития страны и коммунистического движения в целом. Лишь альянс фракций «вертикалистов» и «централистов» сдерживает воинственные порывы Троцкого.

Красная Москва

Новая Наука позволила уже в 1921 году достичь невиданных результатов в жилищном строительстве: огромные многоэтажные дома появляются, как грибы после дождя. Старый Арбат уже почти затерялся среди исполинских небоскрёбов Нового Арбата, повсеместно строятся дома-коммуны, а гений конструктивизма и авангарда набирает обороты. Кремль остаётся до поры нетронутым – пока не решено, каким он должен стать. На месте Храма Христа Спасителя возвышается циклопический Дворец Советов, а собор Василия Блаженного заменила исполинская Башня Татлина - шедевр конструктивизма, ломающий все традиционные представления об архитектуре. Основным транспортом стал метрополитен, коего построено уже пять веток, и строится шестая, кольцевая. Конных повозок почти не осталось, по асфальтированным дорогам носятся автомобили и мотоциклеты.

На Воробьёвых горах располагается Московский филиал Высшего Экспериментального Института. Помимо главного помещения, у ВЭИ есть также ряд более локальных исследовательских комплексов и лабораторий в Красной Москве. Старый мир в бессильной злобе пытается помешать неизбежному росту Москвы. Плетут интриги агенты Германии, вынашивает зловещие планы контрреволюционное подполье, подрывают изнутри народное хозяйство расхитители госсобственности, саботажники, взяточники и дельцы чёрного рынка, покушаются на жизнь и имущество граждан воры и бандиты.

Сотрудники ЧК и Московского уголовного розыска сражаются с врагами Республики без сна и отдыха.

Северные губернии РССР Черноземье и Поволжье

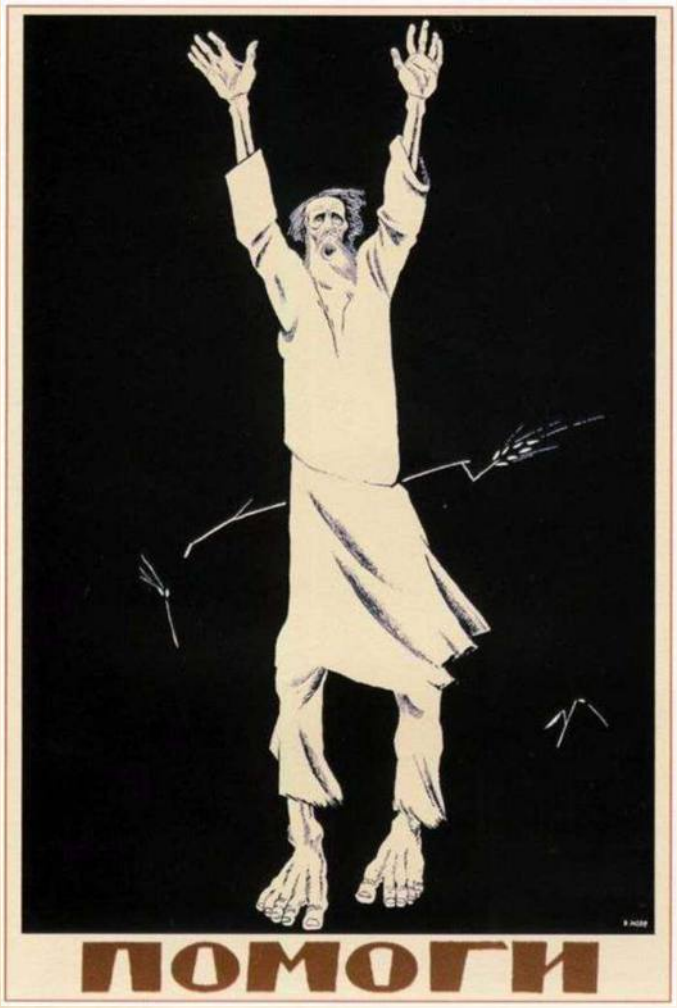
В отличие от Москвы, жизнь старых городов севера Центральной России лишена революционного накала. Только Псков переживает урбанистический бум – ведь это торговые ворота Советской России, здесь идёт торговля с Эстонией и нейтральными странами Европы. Но в целом на севере РССР могут только мечтать о конструктивистских небоскребах и триумфальных достижениях Новой Науки. Промышленность разрушена, над заброшенными нивами стоит тоскливый вороний грай. Местное население, к которому добавились бежавшие из Петрограда и Москвы нетрудовые элементы, перебивается натуральным хозяйством, самогоноварением и контрабандным товарообменом с сопредельными гособразованиями. А в традиционно аграрных губерниях юга и юго-востока Советской России кипит настоящая война за хлеб. Подстрекаемые кулаками крестьяне отказываются выполнять продразвёрстку, обрекая городской пролетариат на голодную смерть, в некоторых губерниях отряды повстанцев представляют собой реальную силу, на равных противостоящую РККА. В Симбирской и Самарской губерниях идёт «чапанное», а в Закамье – «вилочное» восстания, устроенные «врагом Советской России №1» Борисом Савинковым. Безумным. «Антоновым огнем» пылает Черноземье, где в Тамбовской и Воронежской губерниях т.н. «Объединённая Партизанская Армия» претендует на создание независимой «крестьянской республики». Об этих восставших районах Центральной России ходят самые зловещие небылицы – очевидцы рассказывают о ритуальном каннибализме, о бродячих мертвецах – и факты о них столь многочисленны, что было даже специальное обращение Совнаркома: «О спонтанных вспышках некробиотических эпидемий». Говорят о диких шабашах ведьм и колдунов, о волкодлаках и оборотнях-медведях, нападающих на продотряды, о изуверских сектах – скопцах, хлыстах и прочих, вожди которых и есть подлинные устроители антисоветских мятежей.

ПРИКАСПИЙСКИЕ СТЕПИ

На широких степных просторах вдоль северного побережья Каспийского моря царит безвластие. Здесь, на ничейной пограничной территории, зажатой между большевистским Поволжьем, Всевеликим Войском Донским и Северным Кавказом, идёт ожесточенная борьба между Советами, казачьими властями и калмыками, возжаждавшими независимости. Бурлящий котёл Царицынского фронта, перекрывший водный путь к морю, не даёт Красным вернуть под свою власть Астрахань, удерживаемую немногочисленным Астраханским Казачьим Войском под предводительством войскового атамана Дмитрия Тимофеевича Ляхова. Война здесь идёт набегами: корабли советской Волжской флотилии, порой пробивающиеся в низовья Волги, восставшие селяне, казаки и калмыки-буддисты беспощадно уничтожают друг друга.

Каспийское море контролируется британскими интервентами, направившими в Баку для охраны нефтепромыслов свою эскадру. Что не лишено смысла - со стороны Персии периодически происходят налёты турецко-германских рейдеров.

А где-то на просторах Каспийского моря дрейфует город восставших рыбаков - «вольной ловитвы», составленный из множества больших и малых судов. Ни белогвардейцы и их союзники-англичане, ни рейдеры Красных не могут отыскать этот город, и не зря – колдуны «ловитвы» весьма искусны в управлении ветрами и морскими гадами…



ЦАРИЦЫНСКИЙ ФРОНТ

В степях между Доном и Волгой вот уже несколько лет не прекращается вооружённое противостояние. Царицын, «Красный Верден», занятый РККА в начале января 1921 года, превращён в мощную укреплённую цитадель. Вооружённые силы Новороссии вот уже несколько лет подряд пытаются овладеть этим важным стратегическим центром, препятствующим их соединению с Колчаком, а деятели РССР понимают, что взятие Царицына откроет Белым дорогу на Москву, как уже было в 1919-м.

Позиционное «сидение» то и дело сменяется кровавыми боями, когда та или иная сторона пытается прорвать линию фронта. Белогвардейские танки, при поддержке Бессмертных воителей знаменитых «цветных дивизий» вступают в бой с советскими чудо-машинами – техноантропами и технобионтами, а в небе архонты своей неодолимой магией атакуют гиломорфные дирижабли Красных. Это противостояние кажется бесконечным...

Обороной Красных командует Климент Ворошилов, со стороны Белых ему противостоит генерал Александр Кутепов.

Севернее города находятся таинственные золото-ордынские курганы. По официальным данным там работает археологическая экспедиция – но доступ на территорию отчего-то перекрыт сотрудниками Спецотдела ВЧК. Ходят слухи о странных призрачных силуэтах, являющихся в окрестностях по ночам, одетых в древние кольчуги и латы, о сокрытых в глубинах реликвиях, что для Белых даже важнее, чем сам Царицын… но правда это или нет – знают лишь молчаливые чекисты, не спешащие разглашать тайны курганов.

ПРОЛЕТАРИИ ВСЕХ СТРАН СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ИЗВЕСТИЯ

СОВЕТОВ РАБОЧИХ И КРЕСТЬЯНСКИХ ДЕПУТАТОВ

№ 89 (12294)
Год издания 5-й

Пятница, 23 сентября 1921 г.

Цена 2 коп.

КОМСОМОЛЬСКИМ УДАРОМ ПОБЕДИМ РАЗРУХУ!

МОСКВА. На внеочередном пленарном заседании Политбюро членами ВЦИК были заслушаны доклады о промежуточных итогах выполнения плана ГОЭРЛО, индустриализации и корректировке планов первой пятилетки в связи с текущей ситуацией в Российской Советской Социалистической Республике.

В процессе доклада важное замечание сделал нарком земледелия и продовольствия тов. М.И. Калинин, обратив внимание членов ВЦИК на крайне плачевное состояние дел в северных регионах Республики. По словам тов. Калинина, в пределах Тверской, Смоленской, Витебской, Вологодской губерний, и без того разорённых опустошительной войной, продолжается углубление разрухи. Население остро нуждается в предметах первой необходимости, в элементарном медицинском и образовательном обслуживании. В городах продолжается голод, а на селе процветает самогоноварение и мелкий бандитизм. Работа Политпросвета здесь не налажена абсолютно, а охрана революционного правопорядка осуществляется сугубо номинально, что даёт простор для кулацкой и контрреволюционной агитации.

Тов. Калинин заявил, что членам ВЦИК не следует увлекаться самообманом, глядя на успехи Советской власти в пределах одной лишь Красной Москвы. «Руководству Советской России надлежит мобилизовать максимум доступных сил для помощи северным регионам, иначе мы рискуем лишиться этих территорий» - так закончил свой доклад нарком.

Доклад тов. Калинина стимулировал работу пленума в этом направлении. Было объявлено о создании комиссии по ликвидации разрухи, кроме того, в Москве начата организация добровольных комсомольских просветительско-трудовых дружин, которые будут направлены в города и иные населённые пункты северных губерний для помощи населению. Отправка дружинников в регионы планируется к началу весенних посевных работ. Вместе с ними «в поля» отправятся специалисты-техники для организации на местах машинно-тракторных станций.

Спец. кор. газеты Известия
Васильев А. А.

ДОСТОЙНЫЙ ОТПОР БЕЛОГВАРДЕЙСКИМ ПРОИСКАМ

ЦАРИЦЫН. Затишье позиционного противостояния на Царицынском фронте было прервано попыткой прорыва сил белогвардейцев в районе Светлого Яра. Под покровом ночи отряд т.н. «бессмертных», состоящий из представителей печально известной своими военными преступлениями «дроздовской» дивизии, тайно обойдя передовые посты, попытался пересечь укрепления главной линии обороны, чтобы пробраться в тыл нашим войскам для организации диверсий и устранения представителей командования. Но, благодаря новейшим приборам наблюдения и неусыпной бдительности красноармейцев, обнаруживших вражеский отряд во время пересечения ими оборонительной линии, планы контрреволюционеров были сорваны. В короткой, но жестокой схватке, завязавшейся прямо в траншеях, все «бессмертные», вместе с сопровождавшим их гипнотизёром (который своими манипуляциями воздействовал на красноармейцев передовых отрядов, отвлекая их внимание, но оказался бессилен против технических средств) были уничтожены.

Редакция нашей газеты полагает, что белогвардейцы усвоили преподанный им урок. Никакое гипнотизёрство и иные махинации контрреволюционеров не в силах противостоять техническому превосходству передовой Советской науки и революционной бдительности бойцов РККА!

НОВОРОССИЯ

В плодородных причерноморских степях от Кавказа до Днепра раскинулась Новороссия — государство, воплощающее мечту российской интеллигенции об идеальном общественном устройстве. Здесь капиталы крупнейших промышленников и негоциантов направлены не на получение сверхприбылей, а на поддержку духовности и образования. В государстве восстановлен дореволюционный порядок, возрождается повседневная торговля, открываются банки, работают фабрики и заводы, кафе и театры, издаются многочисленные газеты. Южный Берег Крыма аккумулировал виднейших деятелей русского искусства, став фактически новой культурной столицей России. Новороссия благородно приняла на себя груз союзнических обязательств Империи, и не бросила борьбу с Рейхом и его прихвостнями.

Условия военного времени диктуют свои законы, поэтому верховная власть в стране сосредоточена в одних руках – Главнокомандующего вооруженными силами Новороссии (ВСН) генерал-лейтенанта барона Петра Николаевича Врангеля. Составленное из представителей различных партий Общественное Совещание при Главнокомандующем (ОБСОВ) представляет гражданскую ветвь власти. О возрождении монархии речи не ведется – государство в перспективе нацелено на создание демократии по европейскому образцу, нет речи и о «единой и неделимой» - Новороссия – государство, где рождается новый русский этнос, лучше и справедливее прежнего. Разработкой философско-идеологической программы Новороссии занимается одиозный философ Фёдор Самсонович Бугин, чья книга « Этнополитические империативы современной ситуации в России», вышедшая в 1920 году, фактически, является «программным документом» содержащим историческое обоснование и пути обновления русского этноса.

Благодаря проведённой ещё в 20-м земельной реформе, ОБСОВ имеет поддержку крестьянских масс, а высокие, выше чем в Совроссии, зарплаты у рабочих, обеспечивают лояльность пролетариата.

СЛАЩЁВ-КРЫМСКИЙ
Яков Александрович

Герой Великой войны, генерал-лейтенант Вооружённых Сил Новороссии, освободивший полуостров от большевиков в 1919 году. С осени 1920 года занимает должность коменданта Крыма. В разладе со многими генералами, но очень уважаем простыми солдатами.

Является поверенным в дела Сидерического Синклита - влиятельной в государствах Белой России эзотерической организации. Один из немногих людей, знающих истинное положение дел на Красной Земле, в том числе - тайну Перелома.

По Новороссии ходят слухи, что Яков Слащёв - незаконнорожденный сын императора Александра III, на что указывают внешнее сходство и ряд косвенных признаков.

Покровительствует деятелям современной эстрады, в частности - поэту автору-исполнителю Александру Вертинскому и оркестру петербургского «Аквариума».

Главным стержнем, позволяющим Новороссии существовать и сражаться, является стойкость веры Белых воинов. На северных рубежах сражается с большевистскими ордами Русская армия – стержень и «лицо» ВСН, её наиболее боеспособная и непримиримая к врагам сила. «Белые Рыцари», бойцы

легендарных Корниловской, Марковской, Дроздовской и Алексеевской дивизий творят своей верой в правоту Белого Дела чудеса, превозмогая саму смерть. Среди прочих белых воинов они пользуются безграничным уважением и почитанием, а вокруг возглавлявших их ушедших ныне генералов Корнилова, Маркова, Дроздовского и Алексеева сложился подлинный культ. Сейчас лучшие Белые дивизии сражаются против ненавистных совдеповских частей в окопах и блиндажах Царицынского фронта, где настало позиционное равновесие, достойное самых затяжных сражений Великой Войны.

Сердце Новороссии – Крым. Неприступные укрепления Перекопской крепости и «дроздовская» дивизия тридцатилетнего генерала Туркула стерегут покой Юга России, стойко держа оборону от рейдов Красных, немцев, анархистов и иных врагов.

Комендантом Крыма является легендарный Яков Алексеевич Слащёв-Крымский – герой Белого Движения и гений военного дела, по слухам – ещё и незаконнорожденный сын императора Александра III.

Севастополь

Город воинской славы России, столица Новороссии, и главная база возрождённого Черноморского флота. Чесменский дворец – резиденция Главнокомандующего ВСН и центр политической жизни страны, также в Севастополе расположены посольства стран-союзниц. У Графской пристани стоят на якоре величественные дредноуты под Андреевским флагом, форты Константиновской батареи стерегут акваторию порта, а Малахов курган, Памятник затопленным кораблям и расположенный на Адмиральской горке Владимирский собор являются Белыми Местами Силы, над которыми экзальтированные граждане порой видят сияние белоснежных ангельских крыл...

Также в Севастополе находится представительство Сидерического Синклита – самой могущественной оккультной организации бывшей Империи. Это братство Белых магов имеет серьёзное влияние на все сферы жизни гособразования. А в мае 1922 г. откроется и воздушный порт, что свяжет Новороссию авиасообщением с союзным Государством Российским.

Южный берег Крыма

Города и виллы Южного Берега – «белый рай под южным солнцем». Здесь офицеры гуляют под руку с дамами по беломраморным набережным, на эстрадах выступают поэты и музыканты, в ялтинском театре имени Чехова – ежевечерние аншлаги. Помпезно-роскошные рестораны и казино привечают деятелей высшего света, на пляжах Алупки и Гурзуфа полно купальщиков, а виноградники Массандры предоставляют гурманам лучшие вина России. Весь Южный Берег

от Севастополя до Феодосии соединён линией межгородского электропарового трамвая (МЭПТ), что позволяет перемещаться меж городами быстро и с комфортом. Но Южный Берег – двуличен и обманчив. За фасадом внешнего благополучия скрывается «тёмная сторона» Новороссии. На виллах и в шикарных особняках тайно проводятся декадентские оргии, скрывающиеся в подполье анархисты и большевики устраивают терракты в городах, последователи мрачных культов приносят в жертву демонам детей, а многие беженцы, искавшие здесь спасения от большевистского террора и кровавого хаоса – обнищали, маргинализировались и пополнили собой ряды ночных банд.

Отдѣлъ VI.
Проволочно-канатныя подвѣсныя дороги.

Современныя транспортныя сооруженія для механическаго перемѣщенія, складыванія и перегрузки матеріаловъ.

1) Проволочно-канатныя и электро-подвѣсныя дороги.
2) Краны всевозможные спеціальные: портовые, перегрузочные, заводскіе и проч.
3) Подъемы перевозо-перегрузныя сооруженія.
4) Элеваторы, подъемники и паровыя подъемныя лебедки.
5) Канатныя и цѣпныя откатки и тормазныя скатки.
6) Вагоно-перевозныя сооруженія.

Фот. 434. Нагрузка судовъ у берговъ Новой Каледоніи.

Проволочно-канатныя дороги имѣютъ самое широкое примѣненіе въ рудникахъ, на заводахъ: горныхъ, плавильныхъ, дегтейныхъ, коксовыхъ, газовыхъ, химическихъ, известковыхъ, цементныхъ, кирпичныхъ, лѣсопильныхъ, сахарныхъ, соленарныхъ и другихъ. Для каменоломенъ, земляныхъ карьеровъ, электрическихъ станцій, лѣсныхъ предпріятій, крѣпостныхъ и строительныхъ работъ.

Исполнено болѣе 2000 сооруженій.

Фот. 435. Проволочно-канатная дорога для перевозки руды. Нагрузка судовъ.

Фот. 436. Перевозка лѣсного матеріала на двухъ подъемахъ съ поворотными платформами.

СМѢТЫ ВЫСЫЛАЮТСЯ БЕЗПЛАТНО.

Кубань и Северный Кавказ

Кубань – богатый хлебный край, житница Новороссии, земли Кубанского Казачьего войска. Большая часть войска – черноморские казаки (т.н. «черноморцы»), вторая часть войска – «линейцы» – потомки переселённых донских казаков. Важность данного региона для Юга России трудно переоценить – это и продовольствие, и отчаянные воины Кубанского казачьего войска, коих насчитывается аж 41 полк. К сожалению, смута затронула и этот край, и без того настрадавшийся от Красных. Здесь царит двоевластие – с одной стороны, Кубанская Рада, жаждущая независимости, с другой – назначенный Врангелем командующим Кубанской Армии генерал Покровский, жестоко подавляющий казачьи мечты о самостоятельности. И если власть Новороссии в городах сильна и крепка, то в станицах куда большее влияние имеют сторонники Рады, избравшие своего войскового атамана – героя-орденоносца Вячеслава Науменко.

Герой Кубани – знаменитый генерал Шкуро – находится там же, в родной станице Пашковской, что близ столицы края, Екатеринодара. Вместе со своей «волчьей сотней» он устраивает акции возмездия в горских аулах и облавы на бандитов. В Крыму он персона нон-грата, но уважаем простыми казаками. Но знают ли его почитатели о том, что «волчья сотня», после проведённого на Волчьей поляне обряда, более чем наполовину состоит из волкодлаков, став волчьей уже по-настоящему.

«...Долго прорывались по водомоинам, ущельям и лесным трущобам. Наконец добрались до седловины между двух гор. Это была так называемая Волчья поляна. Под исполинским дубом стоял сложенный из сучьев шалаш; возле него была воткнута пика, и на ней трепетал мой значок — волчья голова на черном поле.

— Смирно! Равнение направо, господа офицеры! — раздалась команда подполковника Сейделера, стоявшего на правом фланге небольшой шеренги офицеров и казаков. Затем он подошел ко мне с рапортом: — Господин полковник! Во вверенной вам армии налицо штаб-офицеров 2: Слащов и Сейделер; обер-офицеров 5: подъесаул Мельников, поручик Фрост, прапорщик Лукин, прапорщик Макеев, прапорщик Светашев; казаков 6: вахмистр Перваков, вахмистр Наум Козлов, урядники Лучка, Безродный, Совенко, Ягодкин; винтовок — 4, револьверов — 2, биноклей — 2...

— Здорово, Южная кубанская армия! — крикнул я. — Приветствую вас с началом действительной борьбы. Глубоко верю, что с каждым днем армия наша станет все увеличиваться и победа будет за нами, ибо наше дело правое, святое.

Восторженные крики «ура» были мне ответом. Так началась новая эра моей жизни..»

Андрей Григорьевич Шкуро

ШКУРО
Андрей Григорьевич

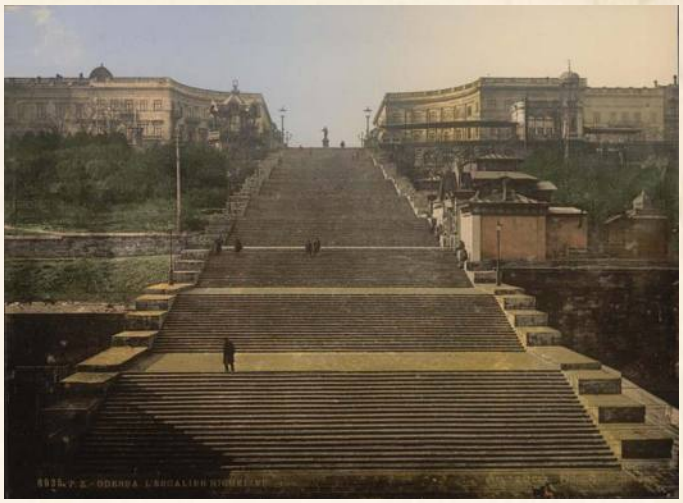
Генерал-лейтенант (чин пожалован ещё Деникиным) ВСН, родом из станицы Пашковской. Коренной кубанский казак.

Встал на сторону антибольшевистских сил ещё в 18-м. Весной того же года на Волчьей поляне в ночь полнолуния под видом войскового праздника был проведён обряд, в ходе которого все присутствующие (за исключением самого Шкуро, а также погруженного в Белое Движение А.Я. Слащёва) после Перелома стали волкодлаками – монстрами-оборотнями, неуязвимыми для обычного оружия.

На 1922 год его «волчья сотня» более чем наполовину состоит из волкодлаков, что и является не официальной, но истиной причиной того, что в Крыму Шкуро – персона нонграта. Кроме того, он поддерживает политику «самостийности» Науменко, и пребывает в разладе с генералом Покровским.

А пока Кубанская Рада погрязла в дрязгах с властями Новороссии и внутренних распрях, малочисленное Терское Казачье Войско истекает кровью на перевалах и горных склонах Северного Кавказа, ведя непрекращающуюся борьбу с чеченцами и прочими горскими народами исламистского Северо-Кавказского Эмирата. Науськиваемые сторонниками турецкого султана и фанатично настроенными муфтиями, горцы рвутся к плодородным землям Кубани и каспийскому побережью. Гарнизоны ВСН здесь малочисленны, англичане присутствуют лишь в Баку и заняты исключительно охраной нефтепромыслоа, потому и выходит, что лишь отвага терцев и их атамана Герасима Вдовенко, сдерживает эти дикие орды.

ВОЛЬНЫЙ ГОРОД ОДЕССА



По результатам прошедшей в начале 1921 г. Одесской Конференции, Одесса получила статус «вольного города», под протекторатом Французской Военной Администрации. Однако в реальности здесь правят мафиозные группировки, «фирмы», как они сами себя называют. Город поделён на районы, каждый из которых контролируется своим «хозяином». Мишка «Япончик» Винницкий, «Кровавая Маргарита» Дмитровская, Оганез «Саечка» Саркисян, и многие другие известные деятели криминалитета делят меж собой сферы влияния, получая немалый доход от контрабанды всего и вся – а ведь в Одессе можно приобрести не только новонаучные изделия и мистические предметы, но и наркотики, рабов, нанять элитного киллера… да много чего можно позволить в этом городе, если имеешь деньги и связи! А Французская Военная Администрация стала, по сути, ещё одной «фирмой», работающей в сфере оборота оружия.

«Смотрящий» Одессы – Бенцион «Король» Крик – самый влиятельный из «фирмачей». Многие из мафиозных деятелей хотели бы занять его место, но ни одно из покушений на Короля не увенчалось успехом. А благодаря приятельским отношениям Крика с «бессарабским Робин Гудом» Котовским, город надёжно защищён от врангелевцев с суши. Новороссия давно хочет вернуть «вольный город» под свою власть, но сил и средств на это пока нет.

ЧАСОВОЙ

ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ВОЕННЫЙ И МОРСКОЙ ЖУРНАЛЪ-ПАМЯТКА

Органъ связи русскаго воинства за рубежомъ подъ редакціей
В. В. ОРѢХОВА, ЕВГЕНІЯ ТАРУССКАГО и А. А. ВОНСЯЦКАГО

Отдѣлы: Военный — ген. шт. полковникъ П. Г. Архангельскій. Военно-морской — С. К. Терещенко. Политическій — В. В. Полянскій.

Крымъ 1921 годъ...

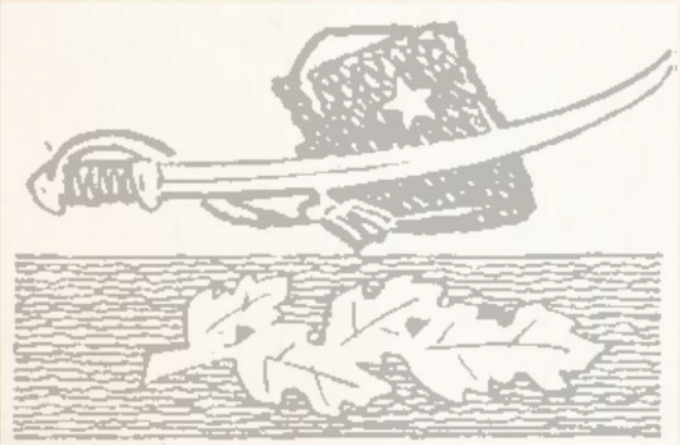
Парадъ Л-гвардіи Казачьему ЕГО ВЕЛИЧЕСТВА полку въ Севастополѣ. За генераломъ Врангелемъ генералы: Шатиловъ, Богаевскій, Дьяковъ, командиръ бригады ген. Фарафоновъ и командиръ полка ген.-маіоръ Поздѣевъ.

ВСЕВЕЛИКОЕ ВОЙСКО ДОНСКОЕ

На берегах Дона, в местах исконного проживания казачества, после успеха кровавого антибольшевистского Вешенского восстания возникло казачье государство. Оно в союзе с Добровольческой Армией объявило войну большевикам до полного уничтожения, а во внешней политике ориентируется на Германию, что в свою очередь, вызывает активное недовольство руководства Новороссии. Донской Казачий Круг объявил земли Дона исторической собственностью казаков, и ныне на Тихом Дону возрождаются истинные порядки допетровского казачества. Руководит Войском избранный Кругом атаман Пётр Краснов.

Несмотря на то, что Германии не очень нравится союз Донского войска с враждебной Рейху Новороссией, донские казаки, вдоволь настрадавшиеся от Красных в 1918-м, не забывают кто их главный враг. Потому продолжают сражаться под Царицыным, не пуская большевиков на юг, устраивают рейды в тылах Советской России и в Диком Поле.

Однако север региона – контролируется Красными. Филипп Кузьмич Миронов, герой русско-японской войны, сформировал из донских казаков, точнее, из казачьей бедноты, 2-ю Конную Армию в составе РККА, и успешно воюет как с донцами – Белыми, так и с их союзниками из Рейха.



УКРАИНСКАЯ ДЕРЖАВА

«Хлебная кормилица», гетманская Украина находится в завидном для многих положении. Немецкие штыки у границы, защищающие страну от красных и белых орд, несметные богатства земли, позволяющие прокормить себя и даже соседние государства, сам гетман из новообразованной династии Скоропадских проводит политику «украинизации», а на улицах городов - дореволюционные порядки. Казалось бы, только всякие недогосударства большевиков и белокрымских оккупантов мешают воссоединению Соборной Украины, но так ли это? Отряды немецко-австрийских «хозяев» вместе с холуями-гайдамаками из гетманской армии нещадно забирают у селян последний кусок хлеба, похлеще продразвёрсток большевиков, южные области вместе с Подольем полыхают в огне крестьянских восстаний, а власть гетмана держится исключительно на немецких штыках, да на боевых машинах Рейха. Но пока хлеб, хоть и с перебоями, но успешно доставляют на фронты Великой Войны, а в крупных городах покой хранят немецкие солдаты, гетману всея Украины Павлу Скоропадскому заседающему в стольном Киеве, нет никакого дела до проблем “подконтрольных” ему территорий...

КИЕВ

«Мать городов русских» - Так этот город величают в рядах белой русской интеллигенции. Ныне он является столицей Украинской Державы. За время Гражданской войны кто только его не захватывал – деникинцы, красные, петлюровцы, «вольный атаман» Струк, наконец, немцы. Но и ныне в этом древнем городе под фасадом немецкого порядка творятся странные дела.

Издавна Киев известен, как место переплетения потусторонних сил разнородной природы. Оккультисты немецкого «Общества Туле», проводя свои ритуалы на фундаменте Десятинной Церкви, не подозревают о том, что недалеко от них, чуть ниже по Андреевскому спуску свирепствует полтергейст. На Лысой Горе, что близ Киева, проводят свои шабаши ведьмы и колдуны Зелёного Движения, на заводе "Арсенал" рабочие, по слухам, готовят новое восстание дабы вернуть власть большевиков в город и каждый из них уверен, что они не повторят судьбу такого же восстания пару лет назад… В последнее время город заполонили безумцы, кричащие о скорой битве двух главных покровителей города – Архангела Михаила и Волка Лупуса, но кто поверит их бредням?.. Одна надежда у киевлян – на то, что восстанет из небытия легендарный богатырь Илья Муромец, чья могила находится в Киево-Печерской лавре, и вернёт, наконец, покой «Матери городов русских».

Украинская Народная Республика

Именно так называют полыхающие в огне восстаний территории Винницкой и Каменец-Подольской Губернии. Находясь под властью Директории Симона Петлюры, остатки Украинской Народной Республики объявили войну до победы всем врагам украинского народа - вековым угнетателям-москалям, захватчикам-немцам и их гетманским шавкам (а многие командиры-атаманы еще и иудам-жидам).

Казалось бы, неужели германская военная машина не может одолеть обычных крестьян с оружием? Да вот только Украина издавна известна тем, что является местом, где грань между Миром Людей и Иным миром наиболее тонкая, а потому людей с мистическим даром здесь хватало даже до Перелома. Ведьмы, мольфары, колдуны образовывали свои ковены и представляли немалую силу. Именно эту силу поставили себе на службу петлюровцы. Материальное обеспечение осуществляет Антанта и в первую очередь Франция, желая таким образом оборвать снабжение продовольствием немцев в германские войска.

У самого же Петлюры есть собственные планы насчет будущего "независимой" Украины. Неизвестное количество времени функционирует его таинственная Канцелярия, которая, используя ресурсы Антанты и поддержку ведьм, пытается осуществить главную мечту Главного Атамана – создание всемирной украинской конфедерации. Агентов Петлюры можно найти практически на всей Красной Земле и вне её. Советская, Новороссийская и Гетманская Украины, Австро-Венгерская Галиция, казаки-«черноморцы» Кубани, Сибирское Вольготное Земчество, Приморский Зелёный Клин и множество других территорий, где имеются поселения украинцев.

В самом Подолье жизнь далеко не сахар. Гайдамаки массово вырезают целые села, которые не хотят украинизироваться, а борьба с бандами Дикого Поля идёт кое-как, что уж говорить про массовое неподчинение верховному командованию которое удаётся пресекать лишь авторитетом и харизмой Симона, пока украинские повстанцы по всей Красной Земле снабжаются оружием Антанты, а их силы поддерживают Зелёные колдуны.

Дикое Поле

Огромные степные пространства на юге Украины от Бессарабии до Днепра когда-то назывались Диким Полем. И ныне это название возвращается вновь, потому что здесь царит разнузданная вольница. Это место, где принцип «люди идут за личностью, а не за идеями» возведен в абсолют. Здесь действуют десятки независимых атаманов – несть им числа! Большинство из них ведут за собой не более нескольких десятков человек, и являются обыкновенными насильниками и грабителями, но есть и яркие лидеры, собирающие целые бригады и дивизии.

В Диком Поле царит сплошное кровавое веселье – все воюют со всеми, и нет ни единого дня без стрельбы, и ни единого союзника, кроме временного, которого нужно успеть предать первым. И это не считая толп разнообразной нечисти и нежити, частью прислуживающей колдунам и атаманам, частью - дикой, нападающей на всех подряд.

За годы Гражданской войны экономика здесь свелась к натуральному хозяйству и натуральному же обмену: продукты питания из деревень в обмен на городские промтовары. Самыми значимыми из местных атаманов являются «Бессарабский Робин Гуд» красный начдив Григорий Котовский, «погромный атаман» Струк, сектант и «провозвестник апокалипсиса» атаман Даниил Терпило, он же Зелёный, радикальный украинист атаман Ангел и одиозный полковник Сатана. А прямо посреди Дикого Поля расположен крупный город Екатеринослав, который до сих пор удерживается гарнизоном Вооружённых Сил Новороссии.

БЕССАРАБИЯ

Богатые сельскохозяйственные земли, населённые родственными румынам молдаванами, в 1917 году были оккупированы румынскими войсками. С 1918 там полновластно хозяйничает Австро-Венгрия. Несмотря на усилия оккупантов, страна погрязла в анархии: с венгерскими частями сражаются отряды Котовского, с севера проникают петлюровцы, налетают банды из Дикого Поля, из Одессы и с Махновщины. Германия не спешит помогать своему союзнику, больше интересуясь Прибалтикой и «гетманщиной». Пока венгры худо-бедно справляются, но долго ли продлится это «пока»?

На земли Бессарабии из Австро-Венгрии переселилось множество колонистов из числа безземельных крестьян. И среди переселенцев немало талтошей, колдунов-заступников венгерского народа. Зелёное Движение даёт талтошам такую власть над домашними и дикими животными, какой больше нет ни у кого в регионе, что не по нраву местным колдовским ковенам.

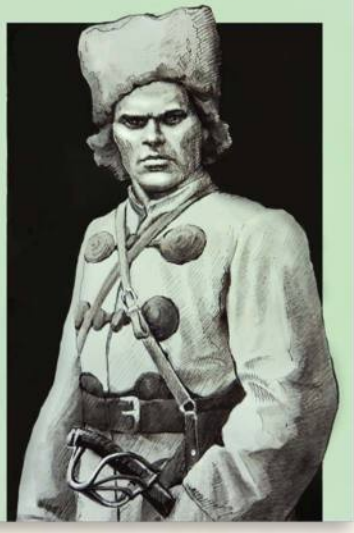
Ещё по Бессарабии в больших количествах кочуют-цыгане. Этот народ слишком обособлен, потому сложно понять, какие политические предпочтения имеют «цыганские бароны». Зато их гадалки, что порой всё же обретаются в поселениях, больше не ошибаются – все их предсказания сбываются с пугающей точностью. Какие тайны известны цыганам, что открыл их колдунам и колдуньям Перелом – остаётся загадкой…

АНАРХИЧЕСКАЯ РЕСПУБЛИКА ГУЛЯЙ-ПОЛЕ

МАХНО Нестор Иванович

Глава Вольной Повстанческой Армии Украины, профессиональный революционер, теоретик и практик анархизма с юных лет. Бойцы армии и верные идеалам народного анархизма крестьяне уважительно величают Нестора Ивановича «батькой». Гений-самородок партизанской войны, убеждённый трезвенник и верный друг трудового селянства.

Нестора Махно и его «народную политику» тайно поддерживают местные колдовские ковены Старцев, благодаря чему Гуляйпольская республика не только не испытывает проблем с продовольствием, но и получает помощь от стихийных сил Матери-Земли, в том числе – от нечеловеческих существ и сущностей.



В армии Махно, и даже в его ближайшем окружении, немало деятелей не только Зелёного, но и Чёрного Движения. На территории «махновщины» эти Движения и их порождения существуют в определённого рода симбиозе...

Крупное село Гуляй-Поле – родина Нестора Махно – ныне столица анархической республики и штаб Вольной Повстанческой Армии. Здесь Нестор Иванович вместе с профессиональными теоретиками анархизма, пытаются создать новое общество, свободное от государства, от средств принуждения, от городов и крупных индустриальных заводов. Крестьяне боготворят Махно – ведь он сам из крестьян, и понимает все нужды и чаяния простых людей. Даже сама природа поддерживает Нестора Ивановича – урожаи на Махновщине обильны, стада тучны, эпидемии обходят эти края стороной, зато врагов «вольного селянства» здесь истребляют и болезни, и лесные чудовища – огромные змеи, ящеры-коркоделы, и оборотни-волкодлаки.

Отряды Махно являются одновременно и административными, и военными подразделениями. Крестьяне вольных областей при появлении противника перепрофилируются в воинов, лихо рассекающих по степи на популяризированных батькой тачанках. Анархисты большей части бывшей Империи считают Махно своим неформальным лидером, потому в Гуляй-Поле хватает пришедших отовсюду профессиональных бунтарей.

Ходят меж селян ходят слухи, что Феодосий Щусь, уроженец села Дибровка, друг и ближайший соратник Батьки – сам волкодлак, а то и вовсе Волчий Пастырь. Да и про Нестора Ивановича клевещут, что он самый настоящий чёрт. Но последнее – явная ложь. Махно, хоть и склонен к вспышкам чёрной неконтролируемой ярости, остаётся человеком склонным к рефлексии и обладающим болезненно обострённым чувством справедливости.

Украинская Советская Социалистическая Республика

На восточных территориях Украины, большевики и левые эсеры с подачи Москвы провозгласили власть Советов. Благодаря военной помощи РССР, республике удаётся сдерживать натиск вооружённых сил Новороссии, белоказаков и гетманцев, а также отбивать атаки разномастных банд из Дикого Поля.

В 1921-м году, благодаря поддержке деятеля Политбюро Николая Бухарина, в УССР была официально провозглашена Новая Экономическая Политика (НЭП), разрешающая свободу частной торговли и мелкий капитализм. Благодаря этому был побеждён голод и налажен массовый выпуск промышленных товаров. Правительство Советской Украины под руководством Георгия Пятакова, старого соратника Ленина, исповедует постепенный переход к Новому обществу. В гособразовании введена многопартийность, потому в Советы входят не только большевики, но и представители других левых партий. Так же, как и в Советской России в городах проводится индустриализация и коммунализация, вводится радиовещание...

К сожалению, вместе с достатком НЭП вернул связанные с капитализмом тёмные стороны: авантюристов, мошенников, подпольных миллионеров, налётчиков и иных любителей лёгкой наживы. Поэтому не все с энтузиазмом встретили изменение экономического курса. УкрЧК, управляемая жёстким и бескомпромиссным Степаном Саенко, беспощадно борется с расхитителями социалистической собственности и обманывающими трудовой народ мошенниками.

Харьков

С середины 19 века Харьков стал крупным фабрично-заводским центром, а с 1896 года – ещё и южнорусским центром паровозостроения. Во времена Великой войны сюда был эвакуирован из Риги Русско-Балтийский электротехнический завод. После установления в УССР Советской власти в 1920 году начал работу Харьковский филиал ВЭИ, в лабораториях которого проводятся эксперименты по созданию вычислительной техники и новых видов связи. Также в городе имеется масса конструкторских бюро при кооперативах и артелях, в которых энтузиастами разрабатываются новые модели сельхозмашин и разнообразной бытовой техники.

Харьков является «витриной» Новой науки, демонстрирующей и поставляющей на европейский рынок новонаучные изделия гражданского применения. Внешнюю торговлю осуществляет «Донбассбыттрест», чьи торговые агенты активно действуют не только в самой республике, но и за её пределами.

Новаторские виды искусства в Харькове пока не получили должного распространения. Зато здесь популярен джаз. Ансамбль молодого, но уже ставшего легендарным джазмена Леонида Утёсова собирает аншлаги в местных театрах. Джазовым вечерам составляют конкуренцию открытые политические дискуссии на публичных митингах, где анархисты, меньшевики и прочие представители «парламентских меньшинств» сражаются с большевиками не оружием, а словом – впрочем, с весьма переменным успехом.

ДОНБАСС

Донбасс - крупнейший (наряду с Уралом) промышленный центр бывшей Российской Империи. Здесь идёт масштабное индустриальное строительство, а донбасскую железную руду, уголь и продукцию Москвой разрешено экспортировать в любые гособразования, не находящиеся в состоянии войны с Советской Россией. К желанному донецкому углю пытаются протянуть свои жадные руки врангелевцы, науськиваемые Антантой, но Первая Донецкая Армия под командованием товарища Артёма, вооружённая различными экспериментальными образцами изобретений Новой науки, которые специально направляются сюда из Москвы на тестирование, на корню обрубает мечты Новороссии о донецком угле и железе.

ГЕРМАНИЯ

Вот уже сколько лет вся Европа сотрясается от стальной поступи Второго Рейха. Кроваво подавив Кильское восстание, уничтожив лидеров германских коммунистов во главе с Карлом Либкнехтом, неодолимая военная машина Германии готовится окончательно раздавить Антанту. После разгрома Тройственным союзом корпуса С.А.С.Ш. и срыва попытки открытия второго фронта, Великая война застыла в стазисе вялотекущей позиционной войны. За это время в Германии, что жадно выкачивала и продолжает выкачивать ресурсы с оккупированных территорий, произошёл невообразимый технический прорыв. И в 1921 году на поля сражений вышли доселе невиданные машины, порождённые сумрачным тевтонским гением – авианосные цеппелины, боевые шагоходы, сверхтяжёлые дальнобойные пушки… Прорвав фронт Германия, к тому времени окончательно превратившаяся в один большой военный лагерь, жадно накинулась на своих боевых соперников. И в 1922 году стало ясно, что и Франция, которая ценой невероятного напряжения удерживает немцев в ста километрах от Парижа, и Англия, терзаемая собственной Гражданской войной, вот-вот рухнут под свинцово-стальным напором тевтонских орд.

БЕРЛИН

Столица Второго Рейха превратилась в огромную кузницу войны. Дым от труб военных заводов окутал древние улицы словно туман. Зенитные батареи, расположенные по периметру города на высоких башнях, охраняют город от вражеских аэропланов и дирижаблей, комендантский час наступающий после захода солнца, фактически вымел уличную преступность и крайне ослабил работу коммунистического подполья.

А в тиши Рейхсканцелярии тем временем вершится большая политика – под диктовку мистиков «Общества Туле». Лидер Общества, барон Рудольф фон Зеботтендорф, распространил влияние этой организации на всю Германию. Официальная штаб-квартира находится в столице, но лаборатории, скриптории и ритуальные залы располагаются в Кёнигсберге. «Общество Туле» занимается изысканием не только в сфере оккультизма – оно в равной степени изучает анархо-мистицизм, колдовство и Новую науку. Ходят слухи, что именно благодаря деятельности этой организации в Германии и случился невиданный технический прорыв – причём в сфере «старой» науки и техники.

ПОЛЬША

Ещё в 1916 году Тройственный союз постановил создать на оккупированных территориях российской Польши марионеточное Польское Королевство, управляемое назначенным кайзером Регентским советом. Однако ряд польских патриотов с помощью Франции сформировал в 1917 году Польский национальный комитет (ПНК) во главе с Романом Дмовским, Игнацы Падеревским и порвавшим с Тройственным союзом генералом Польской Голубой Армии Юзефом Галлером.

В 1918 в Польше вспыхнуло восстание за независимость, организованное ПНК, к которому примкнул бежавший из магдебургской тюрьмы популярный политик-националист Юзеф Пилсудский. Поставленный комитетом во главе восстания, он добился не только массовых беспорядков и акций неповиновения по всей стране, но даже на какое-то время захватил Варшаву.

Восстание было подавлено. И с 1919 года повстанцы ведут партизанскую войну с захватчиками. Из-за того, что пан Пилсудский ещё в 18-м поссорился с социалистами, помощи от Советской России полякам ждать не приходится – им «по остаточному принципу» помогает Антанта. А в 1920 году к повстанцам присоединился опальный генерал Булак-Балахович, враждующий как с белогвардейцами Юденича, так и с Красными (те и другие назначили за его голову солидную награду). Благодаря хитрости, изворотливости и коварству этого злого гения партизанской войны, польские повстанцы время от времени наносят германской военной машине весьма болезненный урон.

ВЕЛИКОЕ КНЯЖЕСТВО ЛИТОВСКОЕ И БЕЛОРУССКОЕ

На землях Северо-Западного Края бывшей империи восстало из праха Великое Княжество. На виленский престол приглашён немецкий принц Вильгельм фон Урах, но до тех пор, пока его кандидатуру не утвердит кайзер, власть в стране принадлежит Сейму из представителей буржуазии, крупных землевладельцев и национальной интеллигенции, и назначенному им Государственному совету. Усилия правительства прежде всего направлены на сохранение в стране мира и покоя в стране, на урегулирование национальных, религиозных и сословно-классовых противоречий.

Однако эти усилия далеко не всегда дают результат. На границах с Советской Россией активны Красные, в Могилёве с переменным успехом идёт борьба с большевистским подпольем. В одичавшем за годы войны Полесье ширится сектантское движение, в тамошних чащобах и болотах плодится нежить, в Жемайтии литовские и латышские националисты, руководимые крестьянским вождём Карлисом Улманисом и полковником Янисом Балодисом, при поддержке колдунов - кривейтов нападают на правительственные учреждения и немецкие гарнизоны.

ВИЛЬНО

Столица Великого Княжества Литовского и Белорусского является также региональным центром военной администрации Рейха. В Виленском университете читают лекции прибывшие из Берлина и Ватикана научные сотрудники, Башня Гедимина же занята филиалом «Общества Туле». Ряд древних сооружений, ставших после Перелома Местами Силы, изучается мистиками «Общества». В Башню же, во избежание вандализма и кражи, перенесена чудотворная икона Остробрамской Божией Матери, что пришлось не по нраву виленцам, как православным, так и католикам.

Мало кто знает, что Виленский университет со времён Стефана Батория является отделением ордена иезуитов. Ещё меньше знают о существовании спецотдела «Искариот», предназначенного для борьбы с нечистью и нежитью. А её в окрестностях столицы хватает – в пригородах вьют свои ковены культистки Чёрной Матери, Красные подпольщики натравливают технокадавров на посетителей церквей и банков, а местные ячейки националистов взывают к языческим божествам, в надежде что те помогут им в борьбе с Рейхом. Но все попытки дестабилизировать обстановку в столице разбиваются о несокрушимый монолит веры братьев-иезуитов и оккультного искусства деятелей «Общества Туле».

БАЛТИЙСКОЕ ГЕРЦОГСТВО

Это государство – сателлит Рейха – возникло на руинах Латвийской Республики, когда совместно с ландсвером немецкие штурмовые батальоны под командованием генерала Рюдигера фон дер Гольца разбили силы большевиков. Герцогство стало преданным соратником кайзера, вручившего корону Балтики Адольфу Фридриху Мекленбург-Шверинскому, учёному с мировым именем, править которому помогает регентский совет из представителей древних родов Ливонии и Курляндии. Генерал фон дер Гольц является военным советником при дворе герцога и командующим немецким экспедиционным корпусом в регионе.

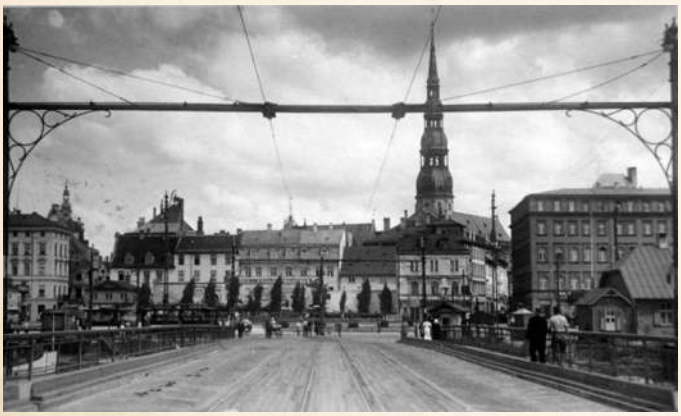
На юго-восточных границах Герцогства пролегает Северо-Западный фронт. Там проходят последнее «испытание боем» новейшие образцы военной техники Рейха, прежде чем отправится на фронты Великой войны. Балтийское Герцогство, а вернее его немецкие покровители, имеют виды на Советскую Латвию, которая должна не только влиться в состав Герцогства, но и послужить плацдармом для покорения Советской России. Потому и сходятся здесь в свирепых боях немецкие шагоходы и советские техноантропы, штурмовики Рейха и латышские стрелки Яна Фабрициуса…

А недалеко от Митавы находится мрачное поместье Гросс-Экау, владение графа фон дер Палена. Являясь командором Ливонского ордена, он ещё в 1921 году создал здесь кадавров – низшую нежить Чёрного Движения. Официально – для нужд войны, как «пушечное мясо», предназначенное облегчить путь штурмовикам, но на самом деле – сугубо для исполнения собственных планов и задач, направленных на торжество идей Чёрного Коминтерна…

РИГА

Освобождённая немецким корпусом от большевиков в мае 1919 года, столица Герцогства быстро восстановила свои заводы - электротехнический завод «VEF», вагонный завод и прочие. Часть из заводов была переоборудована немцами на оборонные нужды. Но где заводы – там и рабочие, а где рабочие – там большевики. В окрестностях Риги действует Красная женская боевая организация «Сёстры Спидолы», устраивающая карательные акции против буржуев и немецких оккупантов.

В Рижской ратуши, охраняемой лучшими воинами возрождённого Ливонского Ордена, заседает Регентский совет. Сама же командория Ордена расположена в Рижском замке. Именно Орден не только охраняет покой столицы и жизнь Герцога, но и ведёт тайную войну с бешеными большевистскими приспешницами и порождениями Неведомого. Разумеется, о братьях-рыцарях Ордена ходят слухи один другого гаже – о практикуемых братьями садомазохистских ритуалах, о демонопоклонничестве командоров, о бесчеловечных пытках узников в подвалах замка… Все эти слухи с негодованием отвергаются Капитулом ордена, и за распространение подобных баек, порочащих их честь, рыцари карают очень строго.



СОВЕТСКАЯ СОЦИАЛИСТИЧЕСКАЯ РЕСПУБЛИКА ЛАТВИЯ

«Лучше быть негром у американского плантатора, чем латышом у немецкого помещика» - эта поговорка латышских крестьян лучше всего показывает их положение при «старом режиме», и объясняет, почему латышские стрелки так массово и с энтузиазмом взялись за дело борьбы за торжество социализма. К сожалению их доблесть не смогла одолеть мощь немецкого оружия весной 1919 г., но Советская Россия не бросила братский народ в беде – на землях северных уездов Витебской губернии, издревле населённых латышами, была провозглашена ССРЛ.

Здесь правительство Петра Стучки строит большевистское государство по ленинским канонам. В настоящее время все ресурсы страны брошены на войну с Балтийским Герцогством. Советская Россия оказывает латышским большевикам посильную помощь оружием, боеприпасами, по-товарищески делит с ними скудный паёк военного времени. Но не только оружие и припасы доставляют на фронт с Балтийским Герцогством. Прототипы военных машин, спроектированных инженерами Новой науки, проходят здесь свою обкатку. К таковым относятся пока что созданные в единичном экземпляре траншейный трактор и сухопутный гирокрейсер, которыми в перспективе будут заменять бронепоезда.

ДВИНСК

Столица Республики, Двинск, или, как его называют латыши, Даугавпилс находится на осадном положении, специально созданные трудовые отряды из числа представителей эксплуататорских классов день и ночь работают над созданием укреплений. Латышскими стрелками руководит Ян Фабрициус, прозванный «Железным Мартыном» за бесстрашие, огромную духовную и физическую силу.

Город готовится к долгой и серьёзной обороне. Разведка располагает сведениями, что летом 1922 г. ожидается мощное наступление армии Балтийского Герцогства, усиленной штурмовыми батальонами и военными машинами Рейха. Возможно, грядущие бои под Двинском кардинально изменят расклад сил на Красной Земле.

Эстонская Народная Республика

В противовес прогерманским Балтийскому Герцогству и ВКЛБ, Эстонская Народная Республика сделала ставку на Великобританию, что позволило последней разместить в Ревеле военно-морскую эскадру. Благодаря заявленному нейтралитету и фактическому выходу из Великой войны, ЭНР является единственным государством, легально торгующим с Красной Россией. Большевики ввозят сюда ценности царского времени, свободные же страны поставляют по высоким ценам продукты питания и промтовары, что в итоге оборачивается деньгами для эстонской экономики. Правительство Константина Пятса вполне осознает хрупкость этого благополучия, ведь стоит англичанам уйти, как их место займут куда как более агрессивные соседи: Советская Россия, новгородцы или Балтийское Герцогство.

Ревель

Благодаря тому, что ЭНР стала торговым посредником между странами Антанты и Советской Россией, столица Республики постепенно превращается в зажиточное место. Здесь разрешены все политические партии, работает Советское посольство, во главе которого находится Максим Максимович Литвинов, попутно исполняющий функции торгпреда РССР. Однако за ширмой благополучия кипят шпионские страсти: город просто наводнен агентами, разведчиками и контрразведчиками всех мастей, ведущими тайную ночную войну за влияние в Эстонии.

Новгородское Государство

После потери Петрограда зимой 1919-1920 гг. возросла роль Великого Новгорода, принявшего в свои стены 200 000 беженцев из Петрограда. Благодаря таланту генерала Юденича, усиленному балтийскими добровольцами, белогвардейцам удалось удержаться на достигнутых рубежах, завладеть Новгородской губернией, а также большей частью Петроградской и Псковской губерний.

В Новгородском Государстве возрождено Вече – символ древнерусской демократии. Всенародно принимаемые решения воплощаются в жизнь Политическим Совещанием под председательством Юденича. В союзе с Антантой и Северной Россией Новгородское Государство продолжает непримиримую борьбу с Тройственным союзом и с большевиками.

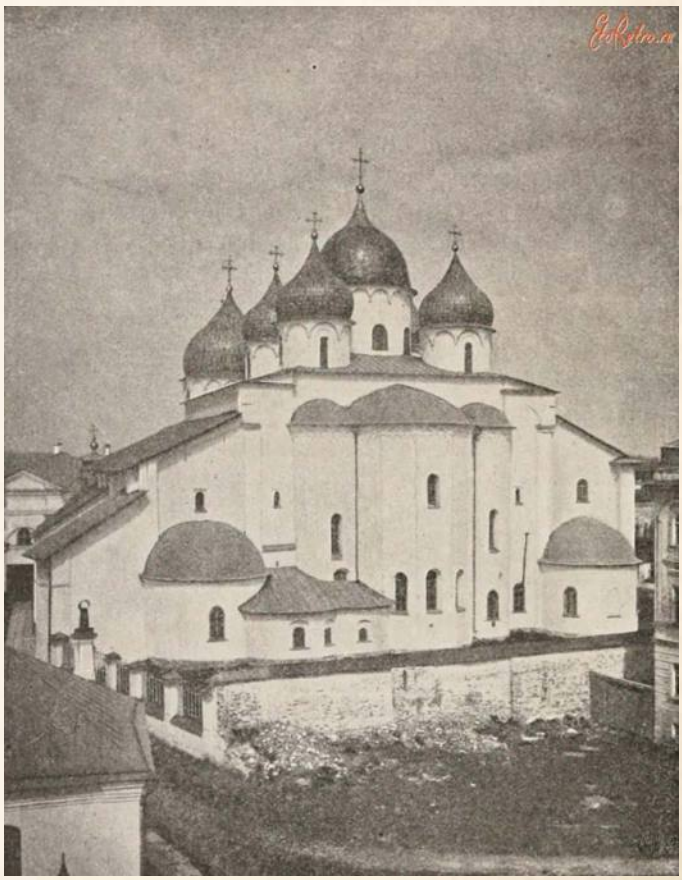
Новгородское Государство постоянно пребывает в ожидании удара со стороны Советской России. Прибрежные территории то и дело грабят морячки Республики М.Р.А.К. Близость Петрограда Обречённого отравляет страхом бытие граждан северных районов Новгородщины – там порой встречаются столь ужасные порождения Неведомого, что не привидятся и в кошмарных снах. В Ингерманландии безумные лютеранские проповедники вещают о наступившем Конце Света, а сектанты-скобари призывают замкнуться, подобно моллюску, в современных границах и забыть о бедах всего остального мира.

Новгород

Весной 1921 года спасённый из большевистского плена патриарх Московский и всея Руси Тихон отслужил благодарственный молебен в стенах Софийского Собора, а вынесенная Светлейшим князем Ливеном из Петрограда рака с мощами Святого благоверного Александра Невского заняла достойное место рядом с другими православными святынями Новгорода. С того времени покой Господина Великого Новгорода стерегут непобедимые Бессмертные Воители княжеской дружины.

Софийский собор – великое Белое Место Силы, но оно здесь не единственное – множество церквей и храмов, некоторые из которых были построены ещё до монголо-татарского нашествия, стали таковыми. В Детинце размещена военная администрация государства во главе с генералом Юденичем, а в Присутственной палате теперь собираются представители «Ивановского братства» - возрождённого союза богатейших и влиятельнейших предпринимателей.

Несмотря на явное покровительство горних сил, в Новгороде зашевелились разнообразные экстремисты, обманутые относительно мирной жизнью минувшего 1921 года; пользуясь истинным народовластием, они пытаются расшатать неокрепшие ещё устои молодого государства. Бежавшие из Петрограда столичные интеллигенты во весь голос вопят о необходимости обновления русской православной церкви и грезят основанием «Всеобщей религии», что объединила бы воедино все ветви христианства, ислам и иудаизм. Но пока постулаты этой религии не разработаны, ни патриарх, ни иные чины церкви даже не думают осозыве Вселенского Собора, что утвердил бы эту самую «Всеобщую религию».



ПЕТРОГРАД ОБРЕЧЁННЫЙ

Невиданной чёрной жемчужиной Хаоса украшает-северо-восток Европы Петроград Обречённый — недавно столица Великой Империи и один из столпов мировой культуры, а ныне самый опасный и загадочный город на Земле. «Чёрная Пальмира», «Город, которого нет» - так поэтично называют его бывшие жители – из тех, кто успел покинуть его той страшной зимой 1919-20 годов. Тут нет ни людей, ни зверей, ни дня, ни ночи, ни зимы, ни лета, В вечных сумерках мерзкий навязчивый дождь сменяется липким снегом, который вскоре обращается слоистым туманом.

Этот город, в котором больше нет места людям, стал воплощением ночных кошмаров человечества. Здесь

Мёртвое превращается в Живое, а Живое – в Странное, и макабры – порождения Хаоса, словно вышедшие из снов безумцев явь, несут ужас и смерть. Костяные Пастыри, Ламассу, Временщики, Городовые, Мешочники – тысячи их! Аллеи и проспекты стали непроходимы из-за смертоносных аномалий – таких как «плющиха», «щекотун», «прыг-скок»…

Но, несмотря на смертоносность города, люди в нём всё-таки есть. Отряды «питерских скаутов», молодых людей и девушек, начисто лишённых инстинкта самосохранения, рыщут по «Городу, которого нет» в поисках забытых сокровищ и артефактов порождённых Петроградским Разломом. «Универсальные патроны», мгновенно убивающие цель, «белый уголь», чей коэффициент полезного действия в разы превышает КПД рубедина, «цветные невидимки», делающие носителя невидимым, и множество других, менее распространённых, но более ценных артефактов сподвигают скаутов непрестанно рисковать жизнью и рассудком ради «хабара».

Помимо «вольных скаутов» из Кронштадта и Гатчины, в Питере действуют организованные отряды – как полубандитские и откровенно сектантские группировки скаутов, типа «Слияния» или «Беспредела», так и специализированные военные и исследовательские соединения - например специалисты из РССР под командованием С.М. Кирова, чьей штаб-квартирой стал Смольный - мощное Красное место Силы. Или корпус Светлейшего князя Ливена, базирующийся в Александро-Невской лавре. И все они не только воюют меж собой или собирают хабар - Красные пытаются изучить «петроградский феномен», а ливенцы ищут способ снять с города Петра проклятье Хаоса.

Среди скаутских отрядов ходят легенды о Золотом Шаре – могущественнейшем артефакте, который способен не только исполнить любое желание, но и изменить сам ход истории, как в прошлом, так и в настоящем и грядущем. И, якобы, охраняет его Хозяин Петрограда – хтоническая сущность, которая и превратила столицу Империи в «Город, которого нет». Но пока что этот артефакт так и остаётся не найденным – и никто даже и не подозревает, откуда начинать поиски, да и Хозяина Петрограда никто воочию не видел.

В 1921 году в ходе Кронштадтского восстания на острове Котлин была сброшена власть большевиков и организована Республика Матросов, Рабочих Анархистов Кронштадта.

Здесь царит свобода – причём почти во всём, даже сакраментальная «махновщина» кажется оплотом порядка и законности по сравнению с Кронштадтом. Спиртное льётся рекой, наркотики открыто продаются на каждом углу, а интимные шалости сдерживает лишь слово «нет», и то не всегда. Основа экономики здесь – пиратство, «вольные рейдеры» Чёрного Флота устраивают набеги на побережья прибалтийских государств, вступают в схватки с эскадрами как Антанты, так и Флота Открытого Моря, берут на абордаж сухогрузы и танкеры нейтральных стран. Эвакуированные из Петрограда заводы обеспечивают Чёрный Флот механизмами и техникой.

В том числе – техникой новонаучной. Советская Россия, смирившись с невозможностью контролировать балтийских анархистов, вынуждена была заключить с Вольными Советами (состоящими из капитанов боевых кораблей Чёрного Флота) мирный договор – ибо других союзников в регионе у Красных просто нет. РССР снабжает анархистов «красным керосином», специалистами-новонаучниками и боеприпасами, те в свою очередь громят «буржуазную сволочь» по всей Балтике и окрестностям. Председателем Вольных Советов Республики М.Р.А.К. стал герой «Чёрной Революции» Степан Петриченко, представительство Советской России в Кронштадте возглавляет комиссар Елена Феррари – «Красная Кали», четырёхрукая дама, поэтесса и воительница.

БАЛТИЙСКОЕ МОРЕ

С началом Великой Войны Балтика превратилась в сплошной театр военных действий, не прекращающихся и поныне. Эскадры Гранд Флита и Флота Открытого Моря сходятся здесь в кровавых сражениях, обстреливают и разграбляют прибрежные города, нападают на конвои и одинокие транспортники. А морячки-анархисты Кронштадта лихо топят и грабят корабли и немцев, и англичан, и даже суда нейтральных держав – Швеции, Дании, Норвегии. Зато раздолье для авантюристов всех мастей - уцелевшие моряки с погибших кораблей порой прячут судовые ценности в шхерах и на островах, что стимулирует кладоискательство, переходящее в мародёрство.

Перелом наполнил акваторию Балтики и побережья ближайших государств призрачной жутью Неведомого. В прибрежных деревнях и посёлках множатся странные культы, чьи адепты поклоняются Великим Древним, спящим под холмами на островах и в гробницах на дне моря. В рыбацкие сети всё чаще попадают такие странные создания, каковых и описать-то трудно. Среди моряков гуляют слухи о странных морских чудесах - об огромных морских драконах, способных утопить большое судно, об очаровательных русалках, о кораблях-призраках, чьи экипажи состоят из оживших мертвецов, о волшебных артефактах, что шторма порой выбрасывают из моря на берег. Но в круговерти войны местному населению, занятому преимущественно выживанием, едва ли есть дело до всех этих чудес.

ПУТЬ К СВОБОДЕ

ОРГАН РЕВОЛЮЦИОННЫХ ПОВСТАНЦЕВ УКРАИНЫ (МАХНОВЦЕВ)

№ 43 | 15-го июля 1921 года. | Бесплатно.

Да здравствует социальная революция!
Да здравствуют свободные безвластные Советы рабочих и крестьян!

Командующий революционной, повстанческой армией Украины батько Махно.

НОВОЕ ПРЕДАТЕЛЬСТВО БОЛЬШЕВИКОВ

Давно и многократно говорил Нестор Иванович – нельзя верить большевикам, предательство в самой их сути. Ещё в 1918-м, когда в Москве разогнали Чёрную Гвардию это стало ясно, а в 1920-м они это подтвердили, объявив Повстанческую армию вне закона. И совсем недавно большевики вновь подтвердили свою змеиную суть.

Пока представители ревкома УССР официально вели переговоры с Батькой о совместных действиях против Новороссии и Петлюры, московские соглядатаи тайно сговорились с одним из «вольных атаманов» Дикого Поля Г. Зайцевым. И не просто сговорились, но передали ему целый бронепоезд, предназначенный, как выяснилось позже, для борьбы именно против Повстанческой армии.

Но не только наша Повстанческая армия должна была пострадать от действий Красных. В своём коварстве большевики планировали предать и своего союзничка Зайцева, взяв его в заложники (а впоследствии устранить) дабы поставить его отряд под своё начало. Для этих целей в снарядных ящиках в одном из вагонов находились некробионты - универсальные солдаты Красных, созданные из мертвецов посредством их технологий.

Лишь благодаря доблести отчаянных бойцов Повстанческой армии план Красных был порушен. Отважные воины-махновцы угнали бронепоезд, отбившись от отряда Зайцева, преодолев горящий мост через Днепр и разоблачили и уничтожили банду Красной нежити. И вся анархическая республика Гуляй-Поле благодарит отряд доблестных воинов-махновцев, разоблачивших и сорвавших гнусные планы большевиков.

Культурно-просветительный отдел при Повстанч. революц. армии.

МОРЯКАМ-АНАРХИСТАМ - СЛАВА!

Пока Повстанческая Армия Украины ведёт бои сразу по нескольким направлениям, наши идейные соратники - матросы-анархисты Кронштадта продолжают уверенно громить буржуазную сволочь на просторах Балтийского Моря.

Так, совсем недавно ими был нанесён сокрушающий удар прямо в подбрюшье главного [illegible] ника капитализма и поджигателя Р[illegible] Англии. Главное топлив[illegible] ского флота, рас[illegible] было с[illegible]

Великий путь (Махновская поэма)
Часть вторая. Возвращение домой
Поется на мотив: «Эх, яблочко...»

«Офицерик молодой,
Куды котишься,
К махновцам попадешь,
Не воротишься...»

Эх вы, братики,
Куды гон[illegible]

Кадет душу загубил
В Перегоновке,

Лучше б ему [illegible]
В Сам[illegible]

ФИНЛЯНДИЯ

Королевству Финляндия, провозглашенному осенью 1918 года, так и не удалось стать еще одним островком порядка под эгидой Великой Германии.

Гражданская война в Суоми не желает прекращаться, из-за чего избранный Сенатом монарх – родственник императора Вильгельма II принц Гессенский Фридрих Карл - до сих пор не взошел на престол.

Решимости генерала Маннергейма, поклявшегося не убирать в ножны свой меч, «прежде чем последний вояка и хулиган Троцкого не будет изгнан из Финляндии», и помощи германских и шведских добровольцев оказалось недостаточно для победы над от рядами финской Кра сной гвардии и партизанами всех мастей, которым помогает оружием и инструкторами не только Советская Россия, но и американцы с британцами. Если юг и центральные области Финляндии худо-бедно контролируют королевские войска, то на окраинах властвуют совсем иные силы – запад и северо-запад заняты самоназванной проантантовской Финляндской Республикой, на севере активно Братство Северных Племён, а в самом центре всё ещё держится последняя цитадель Красных – Технократия Лахти…

КАРЕЛИЯ

Земли Карелии, формально поделённые между Советской Россией и Финляндией на самом деле не принадлежат никому. Здесь царит запустение, разруха и безнадёжность. Заброшенные деревни и города зарастают лесами, в которых плодятся чудовища, в руинах древних, ещё шведских замков и крепостей бродят призраки воинов ушедших времён, а из болот и оврагов выползают такие твари, коих и в страшном сне не увидишь. Местное население, что не подалось в бега в Совроссию, Новгородчину или Финляндию, живёт обособленно на укреплённых хуторах, и очень не радо чужакам, что немудрено – даже одинокий и с виду безоружный путник может оказаться оборотнем, доппельгангером или ещё более страшным монстром.

Сопредельные гособразования то и дело пытаются взять регион под свой контроль, но получается это слабо – ни у Красных, ни у Белых нет сил для того, чтобы навести здесь порядок, или хотя бы просто удержать территорию. Петрозаводск, крупнейший город Карелии и, наверное, единственный оплот цивилизации разделён на сектора, контролируемые различными силами и группировками. Выборг же ещё в 1918-м был обстрелян немецкой эскадрой и с тех пор не восстановился, в Выборгском замке свили гнездо Рыцари Чёрного Света, а на дачах предместий устроили свой «парадиз» недобитые буржуи и агенты Маннергейма.

СЕВЕРНАЯ РОССИЯ

Ещё в конце 1917 года в Архангельск прибыл обширный контингент британских войск, официально – для защиты от наступающих немцев военного и технического имущества, благодаря чему власть большевиков так и не была установлена на Русском Севере. Как следствие, здесь не было ни разрухи, ни голода, причинённого Гражданской войной, прокатившейся по остальной России.

Здесь, под защитой интервентов, изгнанные большевиками представители либеральных сил – эсеры-февралисты, кадеты, эсдеки, «трудовики» смогли получить реальную власть и организовать демократическую республику, управляемую многопартийным парламентом. Основой государственного устройства послужили догматы Февральской революции, в соответствии с которыми и устроена внутренняя жизнь государства. И пусть официально Северная Россия считается частью Государства Российского, к «гиперборейским прожектам» Колчака и граждане, и правительство относятся достаточно прохладно.

В отличие от многих других Государств Белой России, СевРоссия открыта для сотрудничества со всеми небольшевистскими образованиями. Помимо братского Новгородского Государства и Белого Омска, она расширяет политические и торговые связи с Уральской Народной Республикой. В вопросах же мировой политики Северная Россия является союзницей Антанты. Верфи и заводы Архангельска работаю на дело победы над Рейхом, караваны судов, груженые богатствами Севера торят путь по суровым северным водам в Англию и С.А.С.Ш.

Большевистская угроза заставляет Северную Россию не только содержать небольшую, но достаточно сильную и снаряжённую английским и американским оружием Северную Армию под командованием генерала Миллера, но и прислушиваться к мнению британской военной администрации, играющей немалую роль в деле снабжения и обороны Русского Севера. Британский экспедиционный корпус является хоть и союзной, но независимой от архангельского правительства военной силой, притом самой мощной в регионе.

АРХАНГЕЛЬСК

Столица Русского Севера, город поморов, купцов и лесопромышленников, всегда был одним из главных торговых портов Империи. В 1898 году сюда протянулась железная дорога, а в 1903-м – открылось трамвайное сообщение. Грузооборот порта составил 2 млн. тонн в год. И поныне город остаётся одним из самых развитых на севере – на центральных улицах горят электрические фонари, функционируют водопровод и канализация, работают театры, цирк, синематограф. И пусть на улицах мелькает слишком много иностранных мундиров – это лишь способствует укреплению порядка на улицах и внушает страх большевистским агентам. А деятельность Купеческого собрания, управляющего потоками финансов и товаров, способствует процветанию города, поддержанию дореволюционного уровня жизни горожан.

Как и во все былые годы и века, в Архангельске сильна православная церковь, не потерявшая своё влияние и после Перелома. Троицкий собор и Михайло-Архангельский монастырь являются Белыми Местами Силы, а в стенах духовной семинарии и епархиального женского училища обучают владением силами теургии. И сотни паломников приходят в Михайло-Архангельский монастырь, чтобы поклониться привезённой из Иерусалима чудодейственной реликвии – золотому кресту с частицей древа креста Господня. Немало желающих похитить эту реликвию было и среди разбойного люда с лихой Кузнечихи, и среди Красных подпольщиков, и даже нечестивцы из числа чужеземцев находились – но никому это не удалось, ибо реликвия хранима силами не простых смертных, но небесными ангельскими воителями.

Печорский край

В дремучих лесах и лесотундровых пустошах, населённых коми-зырянами, вогулами и немногочисленными русскими – преимущественно каторжанами и охотниками, Гражданская война приобрела и вовсе первобытные формы. На этих одичалых землях, по всему течению реки Печоры редкие отряды РККА, войска Северной России и местные жители неистово воюют друг с другом, ставя капканы, роя волчьи ямы, отравляя водоёмы и уничтожая скудные урожаи, коллекционируют головы убитых врагов и поголовно вырезают враждебные селения.

Но это лишь малая, мирская часть царящих здесь ужасов. Нежить и нечисть, расплодившаяся во множестве в местной глухомани радуется кровавому пиршеству, терроризируя редкие человеческие поселения, изгоняя людей прочь, на Урал или в Архангельск. Дикие звери и неупокоенные мертвецы бродят по улицам опустевших посёлков, а в глухих лесах и в тундре творится что-то совершенно запредельное и настолько жуткое, что даже шаманы местных племён бледнеют от страха при расспросах о происходящем там. Некоторые исследователи Сверхъестественного всерьёз говорят о затерянном в глубинах этого края Разломе реальности, таком же, как в Петрограде, хотя и более слабом, но это лишь гипотеза - ни Белые, ни Красные по понятным причинам так и не смогли организовать в сии дикие земли ни одной полноценной исследовательской экспедиции.

Кольская оккупационная зона Антанты

Кольский Север - суровый край, богатый пушниной, рыбой, и полезными ископаемыми. Немудрено, что в период общероссийской смуты «союзники» постарались откусить этот лакомый кусочек в первую очередь - Пока ВКП(б) и прочие силы были заняты делением наследства Российской Империи, Кольский уезд незаметно и тихо перешёл под «покровительство» стран Антанты, которые вложили немало средств в строительство и обустройство края, а также вели активную пропагандистскую и прочую работу с местными жителями. Поэтому начавшаяся интервенция не встретила сколь-либо значимого сопротивления, и Мурманский берег принимал бойцов Антанты как дорогих и милых сердцу гостей. Последний город империи из Романовъ-на-Мурмане был переименован в Мурманск, оставшись столицей Кольского уезда и административным центром с действующим портом и железной дорогой. До 1919 года обстановка в регионе оставалась относительно спокойной, но случившийся Перелом обратил “мягкую” интервенцию в кромешный ужас, спровоцировав откровенный террор всех против всех. Бои не прекращались вплоть до февраля 1920 года.

Белые при поддержке экспедиционной эскадры Антанты жестоко давили всякую попытку бунта. Красные партизанские отряды под руководством Ивана «Ваньки Каина» Поспелова отвечали не менее ожесточённо, не давая контрреволюционерам времени на передышку. Помимо людей в войну вступили древние и пугающие потусторонние силы, заставившие местные малые народы из числа поморов, саами, вепсов и других уверовать, что наступает Конец Света. Все эти суеверия вкупе с реальным воплощением на кольской земле сонмов чудовищ и нечисти сподвигли огромные массы туземцев, живших здесь вековым укладом, совершить массовый исход за запад Хибинских гор, чтобы там, поближе к предкам и священным местам, встретить последнюю войну богов и принять свою судьбу.

В 1920 году Кольский полуостров был разделён на сферы влияния образовав Кольскую Оккупационную Зону Антанты (К.О.З.А.). Сейчас, как и везде, стороны копят силы, и периодически испытывают друг друга на прочность. Но так долго продолжаться не может, и что-то скоро произойдёт опять. Мрачное ожидание перемен витает в воздухе...

Мурманск

Административный центр Белого правительства, а также город-порт со своим ж/д узлом, портом для дирижаблей, дипломатический и военно-торговый центр. Именно здесь заседает Штаб командования силами Антанты, Бюро Агентства САСШ и прочие сколь-либо значимые для региона конторы. Правит городом социалист из рядов умеренных Юрьев Алексей Михайлович, человек зарекомендовавший себя как осторожный политик и крепкий хозяйственник, способный вести конструктивный диалог со всеми силами в К.О.З. и приводит стороны к компромиссу

Несмотря на развитую для заполярного города инфраструктуру с трамвайным и троллейбусным общественным транспортом, обилием каменных строений и расположенным под боком крепким военным фортом, прикрывающим город с суши и моря, обстановку в городе нельзя назвать спокойной. Ведь здесь обустроили свои убежища представители китайских триад, в частности Чёрного Лотоса, окраины города застроены деревянными бараками где ночует чернорабочий люд с большим количеством деклассированного элемента, но и это не главная проблема. Накануне установления февральского перемирия всё чуть не было бы сорвано из-за восстания Орлова. Восстание, больше похожее на анархический бунт с разгулом бессмысленного чёрного насилия, уже было готово поставить крест, если бы не старания Юрьева и Агентства. И хотя восстание было разбито, сам зачинщик не был убит или пойман, и намеревается и дальше продолжать свою борьбу.

КАВКАЗ И ЗАКАВКАЗЬЕ

К началу 1922 года Кавказ стал апофеозом междоусобицы, не только из-за своего расположения между двумя раздираемыми гражданской войной империями, но и во многом благодаря националистическим амбициям горячих горских народов. В настоящее время Пятигорск и Грозный контролируют терские казаки и Вооруженные силы Новороссии, которым приходится отражать постоянные набеги горцев и сдерживать наступающие с востока к Порт-Петровску войска РККА под командованием Серго Орджоникидзе. Военно-грузинскую дорогу и перевалы оседлали вставшие под зеленое знамя Газавата чеченцы, дагестанцы и другие мусульманские народы, составившие Северо-Кавказский Эмират.

В Закавказье ситуация напрямую зависит от хода гражданской войны в Турции, где старое султанское правительство «османистов» воюет против республиканцев-младотурок. Эта война перекинулась и в Азербайджан, разделив его на два враждующих лагеря. В Абхазии у власти большевики; зажатые между ними и Турцией Тифлис, Батум и Эривань напоминают осажденные крепости. Боевые дружины армян-дашнаков защищают армянские кварталы по всему Закавказью, опасаясь повторения резни 1915 года. По просьбе правительства Грузинской Народной Республики, возглавляемого видными меньшевиками Чхеидзе и Церетели, на черноморском побережье высадился десант германской армии, которая сделала Батум своей военно-морской базой. В ответ в Закавказье вошли британские войска, установив контроль над Баку и близлежащими нефтяными промыслами.

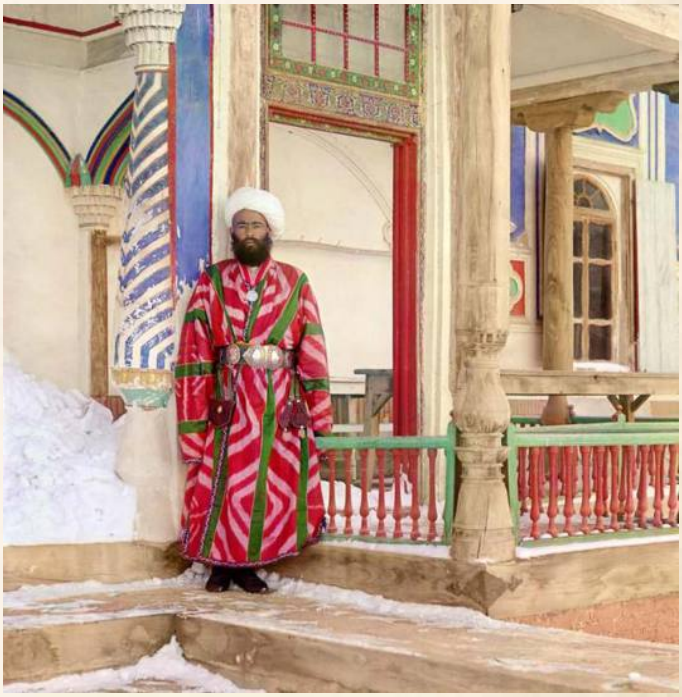
В регионе сильно влияние мусульманских муфтиев, мистиков-суфиев и таинственных Старцев. Болота Колхиды накрыл едкий ядовитый туман, испарения которого вызывают жуткие галлюцинации и видения. В руинах городов царства Урарту и древнегреческих полисов людям являются не только непобедимые Бессмертные Воители Прошлого, но порой и забытые боги древности. А в затерянных в горах огромных пещерах просыпаются былые властители этих гор – мудрые и могущественные драконы.

ЗАКАСПИЙСКАЯ ОБЛАСТЬ

На обширных малонаселенных пространствах между Каспием и Амударьей по пескам и барханам проходит граница между Советским Туркестаном и Закаспийской Областью Новороссии. Туркестанская армия ВСН генерала Казановича и небольшой контингент Британской армии контролируют каспийское побережье, а укрепившиеся в Асхабаде красные «туркармейцы» Куйбышева удерживают юг области. Но власть русских, как «николай-адам», так и «шурави», заканчивается уже в зоне прямой видимости от железной дороги. По-настоящему пустыни от Персии до Аральского моря принадлежат многочисленным басмачам и обычным бандитам, а так же отрядам фактического правителя Хивы – амбициозного туркменбаши Джунаид-хана. По вековым маршрутам Великого шелкового пути от оазиса к оазису торят свой путь караваны из Хивы и Бухары в Персию и Афганистан. Но лишь немногим из них посчастливится добраться до цели.

БУХАРСКИЙ ЭМИРАТ

Бушуют войны и катаклизмы, рушатся города и возникают новые государства, а посреди песков Туркестана, как и сотни лет назад, стоят древние Хива и Бухара.



Здесь, как во времена Синдбада и Гаруна-аль-Рашида, под сводами древних дворцов плетутся интриги, гудят людским морем восточные базары, зловещими тенями крадутся по плоским крышам таинственные наёмные убийцы-хашишины, мирно трудятся на хлопковых и пшеничных полях или пасут бесчисленные отары овец узбеки, таджики, туркмены. И пускай на спинах боевых верблюдов теперь стоят пулеметы, и в руках солдат винтовки, а не пики, но армия готова по единому слову и жесту повелителя двинуться в бой и, если понадобится, умереть за него до последнего человека.

Бухарским эмиратом правит многомудрый Сейид Мир Мохаммед Алим-хан, обучавшийся в СанктПетербурге управлению государством и военному делу. Сделав ставку на англичан, он явно не прогадал – в обмен на шерсть и хлопок (однако злые языки говорят больше про опиум) Великобритания поставляет в армию эмира современное оружие и инструкторов. Бухарский эмират, как, впрочем, и Хивинское ханство, стал приютом для многих беженцев из Советского Туркестана – преимущественно представителей духовенства и богатых землевладельцев. Лишившиеся былых богатств и влияния, они жаждут мести Советам, потому не только организуют отряды «защитников Истинной веры предков», но и пытаются втянуть эмират в войну с «красным ханом», лоббируя эту тему через своих представителей в диване.

БУХАРА

Древний восточный город, столица эмирата, словно не замечает проходящих сквозь него веков. Всё так же феллахи везут на базары арбы, гружёные инжиром и урюком, зовут к намазу муэдзины с минаретов, в Навруз устраиваются бои кошкаров и крутятся в трансе дервиши на площадях.

Но очень внимательный взгляд способен узреть невидимые перемены. Слишком много на улицах суфиев – мистиков Востока. Эмир настолько привечает их в Бухаре, что многим из них дал важные посты при дворе, а ещё больше – поставил преподавать в многочисленных медресе города, и теперь одному Аллаху ведомо, чему на самом деле там обучают – не оккультизму ли? Впрочем, если верны слухи о святом Хадже Хизире, что был обласкан эмиром – возможно, это и во благо.

О некоторых вещах – например о секте салафитов – жители Бухары боятся не только говорить, но даже и думать. Эти ночные убийцы, якобы владеющие запретной для людей магией, устраивают поджоги медресе, взрывают мечети, уничтожают муфтиев, а прежде всего – суфиев. Особо мнительные горожане утверждают, что во главе сектантов стоит даже и не человек, а самый настоящий ифрит, что посылает своих потусторонних рабов-шайтанов осквернять и уничтожать святыни. Даже Красное подполье, курируемое Советским Туркестаном и активно действующее в Бухаре, не вызывает у горожан такого страха.

ХИВИНСКОЕ ХАНСТВО

Хивинским Ханством правит любимец народа Сеид Абдулла-хан, не так давно сменивший трагически погибшего брата, верной опорой которому служит предводитель воинственных туркмен Джунаид-хан. В отношениях между Хивой и Бухарой все не так уж гладко, однако обе страны находят способы бескровного разрешения конфликтов. В отличие от соседа-эмира Абдулла-хан предпочитает опираться на свой народ, и даже многие курбаши басмачей, то и дело грабящие белогвардейские поезда и разоряющие окраины Советского Туркестана на самом деле служат хану, милостиво закрывающему глаза на их «шалости».

В последнее время в ханстве расплодилась смута республиканства, разносимая из недальней Турции. Влекомые идеями Кемаля, декхане и ремесленники, из тех, кто победнее, встают в ряды младохивинцев. И пусть пока попытки мятежа воины хана успешно гасятв зародыше – кто знает, не повернётся ли удача лицом к мятежникам рано или поздно?

ПУСТЫНЯ КАРА-КУМ

Кара-Кум, или Каракорум – огромная пустыня, в пески которой уходят границы Хивинского ханства, Бухарского эмирата и Туркестанской Советской Исламской Республики.

И до Перелома Кара-Кум был страшным, гибельным местом, где целые караваны и даже армии гибли от жары и жажды. Не зная месторасположения оазисов и тайных колодцев, не пройти через пески. А в последние годы к зною и безводию добавилась ещё и нечисть – вечно голодные гули-трупоеды, кровососущая колючка перекати-боль, злые пери, заманивающие караванщиков в тенёта иллюзий. Пустынный мираж теперь может стать реальностью – но попавший в него путник уже никогда не вернётся в Мир Людей. А ясной безлунной ночью над песками порой раздаётся Рог Иблиса – и всякий, услышавший его, теряет разум от непереносимого и неописуемого ужаса. И апофеоз – Дарваза, огненные врата в Преисподнюю, откуда ифриты, шайтаны и иные порождения Зла приходят на землю.

Но находятся люди, что узрели в этой пустыни небывалое чудо – затерянный град Ирем Тысячеколонный. И не только узрели – но и ступали по его зачарованным улицам. О сказочных богатствах, неописуемой красоте стен и хрустальных шпилях дворцов говорили эти люди, о прекрасных и мудрых жителях Ирема, сведущих в тайных науках и живущих бок о бок с джиннами и иными могучими духами, коим нет названия… Но мало кто верит этим чудакам – тем более, что «иремская пыль» - недавно появившийся на Востоке крайне мощный наркотик-галлюциноген – способен вызвать и не такие видения. Впрочем, и «Красный хан», и бухарский эмир (вернее, его союзники-англичане) готовят исследовательские экспедиции в Кара-Кум, но что они там в итоге найдут – нефть, Ирем или всех демонов Преисподней – ведомо только Аллаху…

Туркестанская Советская Исламская Республика

Становлению в своём нынешнем виде Советский Туркестан обязан Михаилу Васильевичу Фрунзе. Ещё осенью 1919 года он принял командование вооруженными силами Туркестанской АССР, на этом посту провел ряд успешных операций против семиреченских казаков и басмачей. После того, как в марте 1920 года оренбургские казаки отрезали Туркестан от Советской России, Фрунзе совершает военный переворот, захватив всю полноту власти в стране в свои руки. Он объявляет о начале новаторской политики национального примирения. В Москве его осуждают за бонапартизм и потакание религиозному мракобесию, однако

понимают, что в настоящий момент он является их единственным реальным союзником в регионе.

Высокоучеными улемами Самарканда, Ташкента и Ферганы коммунистическая идеология была признана разновидностью ислама и развитием идей пророка Мухаммеда. Уходит в прошлое представление о Туркестане как об отсталой аграрной окраине – уже дают первую продукцию современные заводы, созданные на базе железнодорожных мастерских. Выходят на поля комбайны и тракторы, Светлое Будущее въезжает на сверкающих локомотивах в самые дальние уголки древнего Турана.

Реформы коснулись не только технической и экономической, но и общественной жизни граждан Красного Туркестана. Новая власть стремится изжить безграмотность, потому на базе многочисленных медресе открываются многочисленные бесплатные школы и училища для всех желающих обучаться грамоте и иным наукам. Наконец-то обрели свободу туркестанские женщины - они теперь полностью уравнены в правах с мужчинами, и больше не обязаны носить паранджу и хиджаб. И теперь не только мужчины могут иметь до трёх жён - но и женщины Красного Туркестана могут иметь до трёх мужей, и никто никого не может больше насильно женить или выдавать замуж.

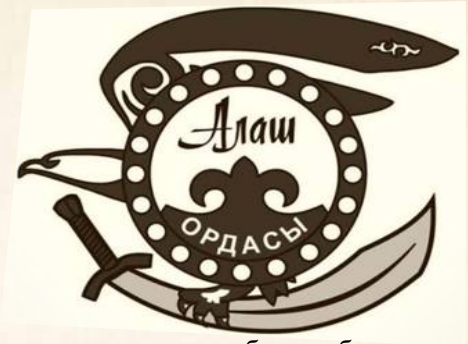
Но до всеобщего братства еще далеко. Муллы, богатые феодалы, засевшие в горах Памира и просто закостеневшие в своём невежестве фундаменталисты, продолжают насылать отряды басмачей на города и кишлаки Ферганской долины, банды Большого Эргаша нападают на мирных декхан. Бастионом феодализма на пути прогресса стоят Бухарский Эмират и Хивинское Ханство, продолжает сопротивление реакционное казачество Семиречья, из Красноводска угрожают Красному Асхабаду белогвардейское Закаспийское правительство и английские интервенты, а из Кара-Кума и степей Алаш-Орды приходят орды оживших мертвецов и жутких чудовищ...

ТАШКЕНТ

Столица ТСИР удивительным образом сочетает в себе советский индустриализм и экзотику Ближнего Востока. Здесь улицы асфальтируются, в дома проводится освещение, бывший дворец великого князя Константина Романова превращён в Дом Советов Республики. На базе многочисленных медресе открываются народные училища и библиотеки, а ташкентская Крепость из фортификационного сооружения стала технодромом, в стенах которого создаются и испытываются новонаучные боевые машины.

Умы ташкентцев смущает тот факт, что Советская Власть перекрыла гражданам доступ к мавзолеям Зангиата и шейха Ховенди ат-Тахура, ходят слухи – что из-за призраков этих самых деятелей, пытающихся поднять правоверных на борьбу с новой властью. Также где-то в окрестностях ходит банда Константина Осипова – бывшего комиссара, предавшего идеалы коммунизма и ставшего чернобандитом.

АЛАШ-ОРДА



«Алашская автономия» была образована вскоре после прихода к власти в стране большевиков. Официально причиной образования автономии стало «стремление представителей интеллигенции защитить народ в условиях развала государства и нарастающей анархии», но на самом деле сепаратистские круги Казахстана, на которые в равной степени имели влияние как турки, так и англичане, стремились урвать свой кусок яростно делимого пирога — бывшей Империи.

Земли Алаш-Орды неплодородные и малозаселённые, а события Гражданской войны и уход отсюда русского населения ускорили процесс одичания. Вдобавок Перелом расплодил здесь множество монстров – дэвов, канаяков, людоедок-жезтырнак, гигантских червей олгой-хохрой, и иных прочих. Поэтому этот регион является одним из самых далеких от цивилизации на Красной Земле. Его жители кочуют по степям и живут набегами, не признавая никакого закона, кроме права сабли, коня и винтовки. Помимо торговли анашой и налётов на окраины Красного Туркестана и Государства Российского, ханы Алаш-Орды промышляют тем, что сдают в наём своих нукеров.

Существует легенда, что на этой измученной земле скоро должен появиться Великий Сардар — воитель, чьё искусство и доблесть приведёт народы АлашОрды к процветанию и господству от Иртыша до Каспия. Многие прочат на эту должность хана Серикджана Кучумова, далёкого, но прямого потомка того самого Кучума, что когда-то враждовал с Ермаком.

СЕМИРЕЧЬЕ

Под священной хоругвью, с которой Ермак Тимофеевич покорял Сибирь, ведет в бой своих Черных гусар и казаков Войска Семиреченского атаман Анненков, легендарный партизан Великой Войны, герой борьбы с большевизмом и верный соратник адмирала Колчака. Позади остались неудачи и поражения, громя большевиков победным маршем прошли казаки от Джунгарских гор до столицы Войска – города Верный.

Север Семиречья и Семипалатинская область стали главной базой подготовки новых колчаковских армий. Здесь, в злых прибалхашских степях, в специально организованных концлагерях, из всякой сволочи – пленных красноармейцев, бандитов, дезертиров, вредителей и недовольных Верховным Правителем либералистов, атаман Анненков создает лояльные воинские части. Делает он это твердо и жестоко. По всему свету идет весть о железном кулаке атамана, бунтовщики дрожат от ужаса при упоминании его имени.

УРАЛЬСКАЯ НАРОДНАЯ РЕСПУБЛИКА

В 1919-м году на обширной области, включающей Уфу, Пермь, Челябинск, Тюмень, со столицей в Екатеринбурге была образована Уральская Народная Республика. Наряду с Донбассом, это – самый промышленно развитый район бывшей Российской Империи.

Уже в 1920-м году начался стремительный промышленный и экономический подъём Уральской Народной Республики. Старый мастеровой Урал – земля древних легенд и индустриальных заводов – обретает новое рождение из хаоса Красной Земли. Вздымаются в небо трубы заводов – «молохов», по железным дорогам идут бесконечные составы, гружёные рудой и созданной из неё немыслимой техникой, небо бороздят гиломорфные дирижабли системы Циолковского, а урбанистический бум преобразует города в конструктивистские эко-утопии. Здесь небывалый технический прогресс сталкивается с дремучей волшбой – но вместо противостояния происходит взаимодополнение – к общей пользе для всех.

В эти непростые годы на Урале продолжает развиваться наука. Университеты Перми и Екатеринбурга успешно ищут талантливую молодёжь из народной среды, новых Ломоносовых, новых Кулибиных. Самые смелые проекты русских космистов находят понимание и поддержку и у народных масс, и у глав Республики. И недалек тот день, когда, по научным расчетам великого учёного Циолковского могучие гиломорфные ракеты стартуют с Урала, дабы вознести людей в Космос, к звездам, исполняя самую возвышенную и невозможную мечту человечества – вырваться за пределы своей «колыбели разума» и покорить межзвёздное пространство! И вся республика с нетерпением ждёт наступления седьмого ноября 1922 года – именно в этот день, в годовщину Социалистической Революции, гиломорфная ракета-носитель выведет на космическую орбиту первый созданный трудовыми человеческими руками космический аппарат – искусственный спутник Земли!

Урал – это земля не только тружеников и мастеров, но и древних легенд, ставших в последние годы реальностью. Всё чаще видят уральцы «дивьих людей» - прекрасных и таинственных, чьи города скрыты в глубинах Уральских гор. Ходят разговоры о Великом Полозе – древнем уральском боге, что пробудился от тысячелетнего сна, и теперь помогает советской власти навести в регионе порядок, о его дочери – Хозяйке Медной Горы, о многих других волшебных созданиях, ставших героями сказов молодого журналиста Павла Бажова. И, конечно, о чудесно спасшейся из подвалов Ипатьевского дома цесаревне Анастасии…

К сожалению, на Урале всё не так хорошо, как кажется на первый взгляд. Из-за того, что на землях, пригодных к хлебопашеству, бушует восстание ИдельУрал, УрНР испытывает дефицит продовольствия, потому вынуждено закупать зерно и иные продукты у Государства Российского, а также у С.А.С.Ш., контролирующими единственный пункт вывоза – Обдорск. Либеральное законодательство привело на Урал массу сектантов всевозможных направлений, преследуемых как в революционных, так и в реакционных гособразованиях – и далеко не всегда ни за что. Банды всевозможных анархических атаманов подбивают народ на бунты и грабят города, а казаки Уральского и Оренбургского казачьих войск периодически рейдерствуют на окраинах.

ЕКАТЕРИНБУРГ

Столицу Уральской Народной Республики одни называют «городом Солнца», другие же – «городом бесов». И это неспроста. Внешняя индустриальная красота города – асфальтированные улицы, надземный метрополитен, «космическое» звучание Новой Музыки, конструктивистские небоскрёбы, гармонирующие с «зелёными зонами», - всё это скрывает мрачную изнанку бытия граждан. И речь даже не об организованной преступности, с которой героически борются комиссары НКВД, не о сектантах и смутьянах – в самом городе, в подвале Ипатьевского дома, где был вместе со всем семейством расстрелян последний император, зреет Разлом реальности, подобный петроградскому.- Новонаучные генераторы, созданные гениями УрНИИ БАЯН сдерживают потоки некротических излучений, но стоит снять защитное поле – Екатеринбург станет одним сплошным провалом в Хаос.

С истерической настойчивостью в Ипатьевский дом пытаются проникнуть анархо-террористы под руководством Петра Ермакова. Этот человек (человек ли?) в 1918 году был непосредственным исполнителем казни семейства Романовых. Ударом штыка он собственноручно добил тяжелораненого Николая – после чего, по слухам, облизал окровавленный штык, что дало ему сверхспособности анархомистика. Ермакову служат не только люди, но и сверхъестественные порождения Зла – бесы, доппельгангеры и иные твари, с которыми пока более-менее успешно справляются профессионалы КомКона и иных спецслужб…

NOVE TABOR

На безымянной и глухой горе в двухстах километрах севернее Екатеринбурга, дарованной Уральской Народной Республикой союзникам – белочехам всего за год была возведена мощная цитадель, а в недрах горы – депо, мастерские, казармы и оружейные склады. Кольца железнодорожных путей оплетают Новый Табор, где создаются всё новые модели бронепоездов и орудий.

Чехословацкий легион – Белые союзники УрНР. Их поезда охраняют западные границы от возможного вторжения со стороны РССР, и устраивают рейды на территории, охваченные Идель–Урал. В благодарность за содействие, Екатеринбург поставляет таборитам продукцию оружейных заводов, амуницию и продовольствие.

После Перелома и поражения в битве под Москвой легионеры оказались не у дел. А тревожные вести с родины о полном разрушении Праги в ходе подавления Австро-Венгрией всенародного восстания и вовсе подорвали боевой дух чехословаков. Оставшись одни на чужой земле, погрязнув в чужой войне, оказавшись в ставшим странном, изменившимся мире, они не понимали, как быть, и что делать дальше. Смысл и надежду им дал древний мудрец, коего белочехи прозвали Старцем Горы. Могущественный маг, он явил им их истинное предназначение, дал им Путь. Братья-генералы чехов – Войцеховский, Гайда, Сыровы и прочие, сплотились вокруг него, и смогли собрать почти всех братьев-легионеров со всей территории бывшей Империи в Нове Табор. По слову Старца Горы белочехи посвятили свои жизни и судьбы поиску пути к установлению всеобщего братства избранных людей. И помочь в этом должен Святой Грааль, который, как они считают, запрятан где-то в глубинах Уральских гор.

ИДЕЛЬ-УРАЛ

От городов Касли и Кыштым на севере, и до Кургана на юге, от Тобола на востоке и до Камы на западе бушует Идель-Урал – башкирское национальное восстание. Обретя неимоверную мощь, перед которой пасует самая совершенная техника, башкирские шаманы во главе с Садретдином Максудовым и АхмедЗаки Валидовым, посеяли и взрастили в душах некогда мирного кочевого народа семена сепаратизма.

Батыры Идель-Урал уже третий год ведут с переменным успехом войну сразу на несколько фронтов – против Народной Красной Армии УрНР, против дивизии Чапаева, против белоказаков атамана Сладкова и регулярных войск Колчака… До сих пор ни одной из противоборствующих сторон не удалось взять верх.

Из-за «атмосферных аномалий» (к которым, несомненно, приложили руку шаманы Малого Курултая во главе с Максудовым) воздушное пространство над Идель-Урал объявлено бесполётной зоной. В последнее время число авиакатастроф над южным Уралом превысило все пределы. Уничтожаются не только гиломорфные дирижабли УрНР, но и аэропланы Белых. Некоторые паникёры из числа самых тёмных селян всерьёз говорят о «змии громадном и летучем», который служит колдунам сепаратистов.

Ижевско-Воткинская трудовая республика

Ижевско-Воткинское восстание 8 августа 1918 года положило начало военному конфликту в регионе. Переходы региона под власть то одной, то другой стороны, смена белого террора красным и наоборот продолжались до самого разгрома Белых армий под Москвой и отступления из региона колчаковцев осенью 1919 года. Лишь тогда население Прикамья смогло, наконец, относительно спокойно вздохнуть и мобилизоваться на построение собственной государственности.

В ноябре были проведены выборы в Совет Прикамья (ни большевики, ни анархисты к выборам допущены не были), в результате большинство получила партия социал-демократов ("плехановцев") под руководством Г. Н. Юрьева, бывшего военного коменданта Воткинска.

Заключив в декабре 1919 года перемирие с большевиками и понимая нестабильность такого мира, ижевцы сделали ставку на установление прочных экономических и политических связей с Уральской Народной республикой, заключив с оной ряд договоров о сотрудничестве и взаимопомощи. Заручившись поддержкой Екатеринбурга, Совет Прикамья мобилизовал все силы, людские и экономические ресурсы на восстановление промышленных мощностей. Не жалея сил и средств, ударными темпами к середине 1920 года прикамцы полностью восстановили заводы

и фабрики, вернули производство на довоенный уровень, а с середины 1920 года начали перепрофилировать индустрию на новонаучные разработки. Так как их главными врагами являются большевики, рабочие ИВТР создают устройства, специально предназначенные для противодействия и подавления иных изделий Новой науки.

В отличие от Уральской Народной Республики, чьи заводы производят немало гражданской продукции, ИВТР сосредоточило производственную мощь на тяжёлое машиностроение и военные разработки. Агрегатные заводы, спроектированные и воздвигнутые переселенцами из Советской России, состоящие из новонаучных технологий более чем полностью, позволили создавать доселе невиданные узлы и агрегаты, КПД которых превышает все довоенные аналоги. Совместно с УрНР в кратчайшие сроки была построена Камская ГЭС, обеспечившая электроэнергией оба союзных гособразования. Турбины и прочие агрегаты ГЭС были спроектированы и созданы именно на заводах Ижевска и Воткинска.

Опасаясь вторжения большевиков и понимая всю немногочисленность вооружённых сил Республики, ИВТР пошла в плане вооружений по абсолютно отличному от прочих гособразований пути. Военные инженеры, большей частью беженцы из Красной Москвы, разработали проект автоматизированной оборонительной линии, которая вступила в строй в 1921 году на границе с Советской Россией. Бетонные укрепления, снабжённые автоматическими турелями с продвинутым функционалом, ракетными установками и газовыми распылителями протянулись по всей западной границе Республики. Всего несколько сотен операторов боевых систем заменяют собой целую многотысячную армию, охраняя покой мирных граждан.

Оренбургское казачье войско

Это третье по численности казачье гособразование на Красной Земле (после донцев и кубанцев). Во главе с легендарным атаманом Дутовым оно хранит «ключи от западных ворот Сибири». Оренбуржцы готовы сражаться за Верховного Правителя против Советской России, Уральской Народной Республики, Идель-Урал и остальных врагов Государства Российского до тех пор, пока Колчак гарантирует им невмешательство в их дела и полную свободу действий, на что он вынужден пойти.

Официально между Омском и Екатеринбургом заключён торговый союз, который, конечно же, не подписывали казаки Оренбуржья. Потому казачьи отряды периодически устраивают рейды на территорию Красного Урала, при этом Колчак остаётся как бы не при чём. Однако каждый такой успешный рейд оборачивается всё новыми дарами казачеству от Верховного Правителя – в виде оружия, денег, амуниции, боеприпасов… И в Москве, и в Екатеринбурге все это прекрасно понимают, но доказательств добыть пока не могут.

На юго-восток от Уральских гор вдоль реки Урал лежат бескрайние степи, издревле заселённые уральскими казаками. Их от прочих казаков отличает приверженность старообрядному православию, не отягощённому никонианской ересью. Именно им, уральцам, уготовано одолеть антихриста и его приспешников, в это свято верят все - от рядового казака, до самого генерала Бородина, героя Лбищенского рейда, избранного казачеством в войсковые атаманы.

Центр уральского казачества — преображённый город Уральск, строгий и простой, звучащий хором молитв, благословляющих отважных и самоотверженных всадников, что каждый день отбывают в поход против слуг лукавого. Здесь хранятся мощи атамана Толстова, геройски погибшего во время «полёта к Волге», и казачество неустанно мстит ненавистным коммунистам за его гибель, ведя с ними «рельсовую войну». Казаки разбирают рельсы, разрушают мосты, пускают под откос составы и предают очистительному огню греховные телесные оболочки Красных еретиков – пассажиров поездов, дабы дать их душам шанс на спасение.

Тем не менее «слуги антихриста», заинтересованные в железнодорожном сообщении, оперативно восстанавливают пути. Особенно доставляют неудобства уральским казакам 2 дивизия Уральского фронта РККА, которой командует легендарный комдив Василий Иванович Чапаев, не иначе как дьявольским попущением вернувшийся с того света. И отправить Чапая, красного палача казачества назад в исторгнувшее его пекло - мечта каждого истинно верующего казака.

ЧАПАЕВ
Василий Иванович

28.02.1887 года рождения, из крестьян-инородцев. Народный вожак, прославленный красный командир, командующий 2-й дивизии Уральского фронта РККА («чапаевцы»).

Долгое время считался погибшим после печально известного «Лбищенского рейда». В действительности - выжил, но потерял память, коя вернулась к нему лишь после Перелома. Из-за долгого отсутствия попал под подозрение Троцкого, но ему всё равно доверили охрану и строительство железной дороги в Советский Туркестан, что он добросовестно выполняет

В среднем течении реки Белой проходят границы трёх крупных гособразований – РССР, УрНР (той её территории, что захвачена Идель-Урал) и подчинённому Государству Российскому Оренбургского казачьего войска. Здесь расположен город Стерлитамак, где и находится ставка 2-й кавалерийской дивизии РККА под командованием легендарного народного героя Василия Ивановича Чапаева.

Чапаевцы, выполняя задание советского правительства, обеспечивают безопасность строительства железной дороги, что должна соединить РССР и Туркестанскую Советскую Республику. Им приходится воевать сразу на два фронта, держа оборону как от башкирских сепаратистов, так и от казаков атамана Сладкова, с которым Чапаев желает лично поквитаться за Лбищенский рейд…

ПЕРМСКИЕ ВЕДОМОСТИ

ВЫХОДЯТ ЕЖЕДНЕВНО КРОМЕ ROCLERPAЗДНИЧНЫХ ДНЕЙ

№ 243 (6) Среда 21 Сентября 1921 г. цена 5 рублей

КОМКОН – НЕ ИНКВИЗИЦИЯ!

Нам удалось взять комментарий у одного из сотрудников Комиссариата по Контролю паранормальных явлений Александра Килинга. С уверенностью можем утверждать: это наиболее полная информация о составе и деятельности Комиссариата, публикующаяся на сегодняшний день. Приводим комментарий, взятый у конторы Петровского, после перестрелки, без сокращений. Наш сотрудник, М. Переверзев, смог на мгновение отвлечь полковника от работы с вопросом о происходящем, и получил следующий комментарий:

"- Здравствуйте, гражданин Переверзев. Я - полковник Килинг, член республиканского руководства Комиссариата по Контролю паранормальных явлений. Вы присутствуете при проведенной силами КомКона совместно с милицией операции по освобождению заложников от эзотерических террористов из Фронта Освобождения Перми. Благодаря умению товарища фон Гейдера был задержан опаснейший международный анархо-террорист Брюсов. Благодаря научной выучке Николины Живодаровой - предотвращен взрыв фабрики Покровского и спасен он сам, а благодаря невероятному боевому мастерству интернационалиста Алена Ле Поля - ранее предотвращена резня, которую местные колчаковцы почти устроили в университете. Ведутся дальнейшие следственные действия, но это уже дело вышестоящих органов. Мы же, скромные члены КомКона, вскоре вернемся к нашей каждодневной работе с заявлениями наших добрых пермяков и трудоустройству молодых специалистов из Университета. Передайте гражданам, что КомКон - не инквизиция, напротив, именно мы охраняем интересы паранаучно одаренных граждан. Моя фамилия - Килинг."

К сожалению, фотографа нашего издания не допустили на место для фотографирования героев дня — но, уверены, вскоре фотографии отважных героев будут доступны всем читателям нашей газеты.

В завершение этой заметки, хочется только порадоваться тому, что у нас, в Перми, есть кто-то, способный столь быстро и эффективно навести порядок в измученном войной городе и обеспечить безопасность ещё с одной, совершенно неожиданной стороны. Мы будем пристально следить за действиями Комиссариата по Контролю, и держать наших читателей в курсе их новых подвигов

Легендарный комдив вернулся в строй!

Василий Иванович Чапаев вновь принял командование 2-й дивизией

Нашему специальному военному корреспонденту, находящемуся в районе позиционных действий 2-й кавалерийской дивизии РККА, сопровождающей в южноуральских степях строительство Туркестанской железной дороги, стало известно, что её былой командир Василий Иванович Чапаев вновь принял командованием этим воинским соединением.

Напомним нашим читателям, что Василий Иванович Чапаев до последнего времени считался погибшим во время «Лбищенского рейда», когда белоказаки под предводительством полковника Тимофея Сладкова На самого Чапаева охоту вёл специальный отряд, который, однако, не преуспел. Василию Ивановичу удалось выбраться из дома, где он квартировал, собрать около сотни бойцов, отступавших в беспорядке, и организовать оборону.

В ходе боя с белыми Чапаев был ранен. Он и четверо красноармейцев смогли прорваться к Уралу, и попытались вплавь переправится на другой берег. Считалось, что раненый комдив утонул во время переправы через Урал.

УРАЛЬСКИЙ РАБОЧИЙ

ПРОЛЕТАРИИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ПЕЧАТНЫЙ ИНФОРМАЦИОННО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИЙ ОРГАН УРАЛЬСКОГО ОБЩЕСТВЕННОГО БЮРО ЦЕНТРАЛЬНОГО КОМИТЕТА ПАРТИИ СОЦИАЛИСТОВ-РЕВОЛЮЦИОНЕРОВ (НАРОДНИКОВ) ПРИ ВЕРХОВНОМ СОВЕТЕ УРАЛЬСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ

№ 6 (167) СУББОТА 17 ИЮНЯ 1922 ГОДА

ЦЕНА 30 РУБЛЕЙ (УРНР)

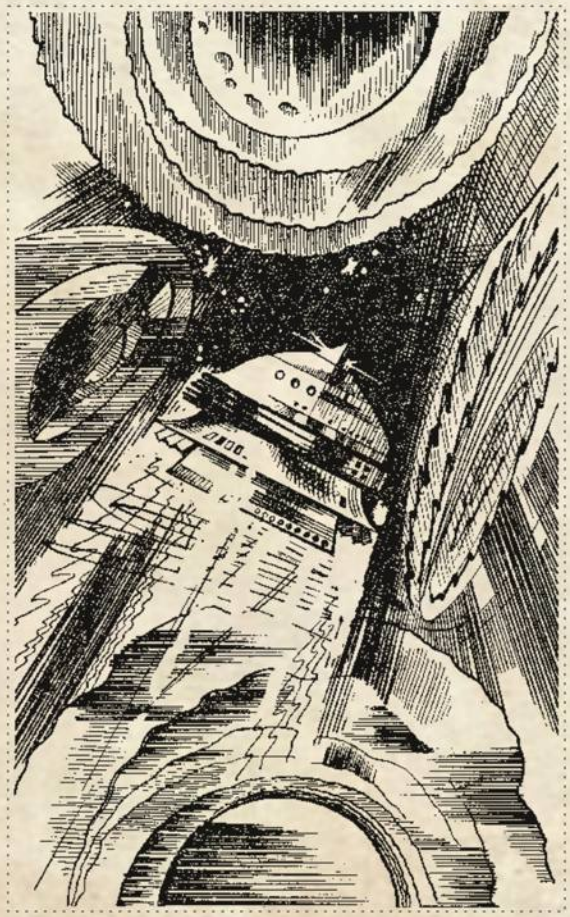
СПАСТИ ЗАЛОЖНИКОВ КЛЕРИКАЛЬНОГО ТЕРРОРА!

Нашему специальному корреспонденту в Среднеуральске стали известны некоторые подробности происходящего в захваченном белоказаками и контрреволюционно настроенными представителями духовенства женском монастыре. По последним данным, среди паломников, удерживаемых Белыми в качестве заложников, находятся участник комик-труппы Уральской пельменной фабрики Д. Соколов, кандидат на выступление на Сибирском Международном Марафоне от Уральской Народной Республики П. Дацюк и ряд других деятелей культуры, спорта и общественной жизни Урала, всё так же пребывающими в антинаучных религиозных заблуждениях.

Напомним, что вчера, 16 июня, Среднеуральский женский монастырь в честь иконы Богоматери «Дарительница хлебов» был захвачен вооружённым отрядом белоказаков под предводительством схиигумена Сергия (Романова). Сместив настоятельницу монастыря мать Варвару (Крыгину), он обвинил верхушку Уральской православной церкви в предательстве верующих, о чём зачитал торжественную проповедь, с амвона прокляв Невьянского митрополита. Поводом для такого демарша послужил запрет митрополита на отправление церковных служб на части территорий Уральской Народной Республики в связи с угрозой заражения новой болезнью, созданной эзоконтрой Зелёного Движения и разносимой сектантами-бахеевцами.Опираясь на вооружённых казаков, среди которых немало ветеранов Великой Войны, схиигумен заперся в захваченной обители. Мать Варвара, вместе с несколькими монахинями смогла покинуть монастырь, и ныне обрела убежище в Невьянске, однако остальные служительницы культа совместно с паломниками удерживаются контрреволюционерами в качестве заложников.

И сегодня утром к стенам монастыря при поддержке отряда бойцов ОНБ прибыли несколько комиссаров НКВД ПСР(н) УрНР. Со схиигуменом Сергием ведутся переговоры об освобождении захваченного культового учреждения и добровольной сдаче контрреволюционерами оружия. В случае отказа силы Республики будут вынуждены начать штурм обители - но лишь после того, как убедятся в отсутствии опасности для жизней заложников.

Редакция нашей газеты продолжает следить за развитием ситуации в Среднеуральске.



КОСМОС ЖДЕТ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ!

Официальный доклад о ходе космической программы сделал К. Э. Циолковский

ПЕРМЬ. Центр аэрокосмических исследований при Пермском университете провёл пресс-конференцию, посвящённую проблемам освоения внеземного пространства. Основой конференции стал доклад выдающегося учёного Константина Эдуардовича Циолковского о «промежуточных итогах космической программы Уральской Народной Республики».

Согласно докладу товарища Циолковского, работы над «космической программой» идут согласно программе, заданной на V Съезде Партии Социалистов-Революционеров (народников) в начале января текущего года. Более того, по ряду пунктов наблюдается перевыполнение научно-производственных планов. Так, благодаря производственной мощи заводов братской Ижевско-Воткинской Трудовой Республики (на которых в прошлом году были созданы турбины для Камской ГЭС), работа над созданием двигателя ракеты-носителя выполнена более чем на девяносто процентов, и уже к концу месяца этот уникальный аппарат будет полностью готов к перевозке в Пермь для установки непосредственно на ракету-носитель.

Основной трудностью «космической программы» по мнению товарища Циолковского остается проблема строительства Аркаимского космодрома. Поскольку данный регион пока остаётся под контролем сепаратистов Идель-Урал, имеется ряд сложностей, связанных с доставкой конструкций и материалов к месту строительства.

ГОСУДАРСТВО РОССИЙСКОЕ

Сибирь стала вторым по времени возникновения форпостом Белого Движения – но первым по значимости. Не отжившая своё Российская Империя, а, скорее Рим в зените своего могущества послужил примером для образования на суровых сибирских просторах государства, которого ещё не знал мир.

Нация воинов и героев, потомков великих гиперборейцев – вот то, что жаждет сделать из своего народа Верховный Правитель. Закаляя Дух и Волю в боях, спорте и великих стройках, единый народ Государства Российского превращается в несокрушимый монолит, о чью мощь и незыблемость разбиваются волны хаоса, поглотившего бывшую империю. Несмотря на кажущиеся разделение (чёткая сословная пирамида, лишённая «социальных лифтов», правовое и имущественное неравенство) народ Государства Российского сплочённо и сосредоточенно превращает некогда дикие просторы в великую державу. Строгая форма правления, при которой упразднены все партии, фракции и иные политические объединения, кроме прямо подчиняющихся Верховному Правителю сил, обеспечивает чёткое соблюдение политического курса, укрепляя Закон и Порядок. Инакомыслящие жестоко преследуются. Законодательно оформлены как сословное, так и национальное неравенство – этнические меньшинства (казахи, цыгане и пр.) по сути являются людьми «второго сорта».

Верховный Правитель до конца верен идее Единой России, которую предстоит вновь объединить. Утрата обширных территорий в Восточной Сибири, на Севере и в Приморье есть не что иное, как временная и глубоко продуманная мера. Её цель – провести внутреннюю перегруппировку сил, собрать в кулак все возможности общества, укрепить в нём Волю к Победе и воспитать Непримиримость Духа, а потом молниеносным ударом смести вражеские армии и мятежные гособразования.

Верховный Правитель бережно относится к доставшемуся ему золотому запасу Империи, но должен частично его расходовать: иногда чтобы сохранить всё, нужно жертвовать частью. Отношения с Антантой, желающей видеть Россию своей марионеткой, стремительно ухудшаются, что особо проявляется в отношениях с С.А.С.Ш, оккупировавшими полярные территории. Но пока ещё Запад крайне заинтересован в русском золоте и лесе, нефти и угле, оттого и С.А.С.Ш., и другие страны Антанты, продолжают поставлять в Омск и оружие, и иные ресурсы, вплоть до предметов роскоши.

Несмотря на вынужденную суровость, Верховный Правитель милосерден. Поэтому, в лояльных Ему владениях почти нет смертных казней – всех недовольных отправляют на перевоспитание в семиреченские концлагеря, к атаману Анненкову. Люди чести же отвечают за свои поступки и самостоятельно защищают свое достоинство на дуэлях. Самопровозглашённых «партизанских республик», это, естественно, не касается – там порой приходится действовать очень жёстко, посредством карательных отрядов, сталью и свинцом принуждающих опьянённых революционной вольницей крестьян и партизанствующих клакеров Политцентра к соблюдению Порядка.

Колчак Александр Васильевич

04.II.1874 г.р., дворянин, полярный исследователь и адмирал. После Февральской революции вступил в конфронтацию с Временным правительством, подал в отставку, отбыл в САСШ, где поступил на американскую службу, но после Октябрьской революции вернулся в Россию, где возглавил военный переворот против Директории, в результате которого объявил себя высшим руководителем Белого Движения.

Проводит ультраконсервативную политику, безжалостно подавляя любое недовольство, чем настроил против себя широкие слои общества. Одержим идеей создания государства, построенного на духовных ценностях. Черпает вдохновение из легенд о Гиперборее — идеальной стране, скрытой во льдах Северного Ледовитого Океана, увлечён этим настолько, что занимается организацией исследовательских экспедиций на Крайний Север несмотря на сложную внутреннюю и внешнеполитическую обстановку Государства Российского.

Белый Омск

Исполинским колоссом возвышается посреди Государства Российского его столица – Белый Омск. Жёсткая внутренняя политика и масштабная пропаганда воспитали в его жителях несгибаемый характер, дисциплинированность и чёткое понимание своих обязанностей, своего места в создании Нового Порядка.

Увеличение фронта общественных работ, введение наказаний за тунеядство для представителей простонародья и обязательное трудоустройство позволили не только ликвидировать безработицу, но и качественно преобразить облик столицы. Новые заводы, широкие асфальтированные проспекты, бетонные набережные и разводные мосты через Омь – всё это отстроено руками стройотрядов, в которых трудятся не только бывшие безработные, но и заключённые тюрем и концлагерей. Центр города с его огромными новыми домами помпезными правительственными строениями и циклопической стройкой стадиона, который будет открыт к первому Сибирскому Международному Марафону, всем своим видом воплощает мощь и величественность Гиперборейского Духа, вселяя трепет в сердца как горожан, так и иностранцев.

Население города уже превысило шестьсот тысяч человек, сделав Омск самым многонаселённым городом Зауралья, и одним из самых населённых на всей территории бывшей империи. И омичам не перестают напоминать о той великой цели, которой служат их жизни. В синематографическом театре «Гигант» ежедневно показывают синематографические журналы о грядущих победах, закалке Духа и о великих подвигах предков, в музее проводятся выставки великих художников, в городском драматическом театре ставятся спектакли знаменитых зарубежных и отечественных драматургов, прославляющие личный и командный героизм, патриотизм и самопожертвование.

Перелом оказал на Омск и сопредельные территории существенное влияние, обозначив ряд Белых Мест Силы, и наделив могучими сверхспособностями некоторые местные артефакты. Осенью 1921 г. было создано Сибирское бюро Сидерического Синклита – объединения Белых Мистиков. Синклит имеет немалое влияние на политику правительства и жизнь города.

Жандармерия столицы неусыпно следит за порядком, и неустанно ведёт невидимою войну с преступностью – ибо не все жители Омска разделяют священные идеалы нового, Гиперборейского Порядка. Ограничение в правах инородцев приводит к тому, что на окраинах некоторых форштадтов имеет место быть этнопреступность. А расположенный далеко на отшибе Порт-Артур пока продолжает оставаться скопищем притонов контрабандистов и воровских «малин». Однако все эти неурядицы меркнут в сравнении со злодеяниями Славки Чёрного. Этого неуловимого разбойника до сих пор не могут поймать местные виртуозы жандармерии, несмотря на помощь Синклита. Славку ненавидит всё население Омска, но каждый раз его банда лихо уходит из всех ловушек и облав.

Гиблый Лог

В ночь осеннего равноденствия 1920 года случился прорыв иномировых сил на левобережье Иртыша близ Омска. Часть юртового надела Сибирского Казачьего войска севернее выселка Куломзино становится аномалией, известной как Гиблый Лог.

На территории Гиблого Лога стоит вечное лето, собственно, по этому признаку легко определить границы зачарованных земель. Но что происходит под сенью вековых деревьев - мало кому ведомо, лишь слухи питают жителей Белой Столицы о том, что скрывает эта аномалия. Попытка стереть это Зелёное пятно с карты посредством пехоты при поддержке лёгких танков "Рено FT-17" и речных броненосцев не увенчалась успехом – артиллерийские снаряды, выпущенные танками и броненосцами, превращались на подлёте к Логу в ржавую труху, сами танки, едва они пересекали "полосу отчуждения" тут же засасывала в себя превратившаяся в трясину земля, из леса полезла всевозможная нежить и чудовища – волкодлаки, упыри, сполохи, вихри, лесные сошки и ожившие деревья, корабли же были атакованы утопцами и водными элементалями. В итоге колчаковцы отступили, и больше не предпринимали попыток штурма.

На счастье Омска, эта "аномалия" ведёт себя пассивно. По близлежащей грунтовой дороге, ведущей от парома к выселку, периодически проносятся вихри и ковыляют упыри, а на окраинах близлежащего Куломзино то и дело пропадают люди - в основном из инородцев, до коих властям Белой Столицы особого дела и нет, но ничем иным Гиблый Лог себя не проявляет. К тому же, тщательно изучив эманации колдовских сил, оккультисты Сибирского Бюро Сидерического Синклита возвели над Омском, находящимся большей своей частью (кроме выселков Куломзино и Самарского) на противоположном, правом берегу Иртыша, невидимый купол, защищающий город от Зелёной нежити и колдовских чар.

ЦѢНА 25 коп.

Омск, Суббота, 15 апреля 1922 года № 28.

ОМСКІЙ ВѢСТНИКЪ

общественно-литературная и экономическая газета.

ГОДЪ изданія 11-й

Подписная цѣна для городскихъ подписчиковъ съ доставкой на домъ: полгода – 4 руб, 3 мѣсяца – 2 руб. 25 коп, один мѣсяц – 1 руб.

для иногороднихъ подписчиковъ: полгода – 4 руб, 3 мѣсяца – 2 руб. 25 коп, один мѣсяц – 1 руб.

Объявленія печ. по 15 коп. за строку петита на 1 страницѣ 30 коп. За разсылку объявленій при газетѣ по 1 руб. съ сотни экземпляр.

Выходитъ ежедневно, кромѣ дней послѣпраздничныхъ.

Адресъ конторы и редакціи: Лапатникова ул. домъ Батюшкина, Телефонъ №316

Завѣдующій редакціей принимаетъ ежедневно съ 1 до 2 час. дня. Контора открыта ежедневно съ 8 до 3 час. и с 6 до 8 час. вечера.

ОГНЕННАЯ ПОГИБЕЛЬ ОМСКА

Всем известно, что воздухоплавание – самый опасный и ненадёжный вид сообщения. И не только из-за сложности управления воздушными судами, не только из-за непредсказуемости капризов погоды или нападения вражеских аэропланов – сама конструкция дирижабля такова, что любая досаднейшая оплошность может вызвать воспламенение горючего газа, наполняющего баллоны. И если таковое случиться – страшная огненная погибель гарантирована всем людям на борту.

Но страшно даже и представить, что будет, если дирижабль рухнет на город. Сколько людей погибнет в пламени, сколько зданий будет разрушено, какой ущерб будет причинён Белой Столице, если «затейка» г-на Лебедева воплотится в жизнь? Боязно даже думать о сём. А меж тем г-н Лебедев продолжает уверять министерства в надёжности своего «детища»! Хочется спросить уважаемого промышленника – знает ли он, что в Российской Империи к началу германской войны было 16 дирижаблей – и где они теперь? Хоть один уцелел к 1919 году? Нет!

Несомненно, та же участь ожидает и его «Орёл». Г-н Лебедев утверждает, что дирижабли помогут наладить связи с Новороссией и Владивостоком, став альтернативой перерезанному врагами Государства Российского Транссибу. Что обеспечат надёжные поставки товаров и пассажиров. Но сей промышленник, видимо, забывает, что такая альтернатива уже есть – Обь-Иртышское пароходство и Северный Морской Путь, надёжные и неоднократно доказавшие свою полезность. Потому хочется спросить г-на Лебедева – каковы на самом деле цели его «затейки»? Не влился ли он в ряды тайных врагов России, не большевистское ли золото позвякивает в его карманах? И неужели он и впрямь готов поставить на карту жизнь всей Белой Столицы ради удовлетворения своих амбиций?

Соб. Кор. Е. В. Щевченко

ТРИУМФ ВОЛИ

Полным ходом идёт подготовка к величайшему событию за всю историю сибирских земель! Уже совсем недолог миг, когда Первый Сибирский Международный Марафон станет величайшим триумфом, явив всему миру Мощь и Силу закалённого гиперборейского Духа!

Своё участие уже официально подтвердили атлеты ряда стран – САСШ, Великобритании, Финляндии, Японии. Также ожидаются участники из ряда Государств Белой России и не только – даже уральские эсеро-большевистские клоуны с т.н. «советского Урала» изъявляют желание поучаствовать. Что-ж, Верховный Правитель в своём великодушии милостиво дарует им такое право – ибо ему, равно как и вся

Пять Озёр

Пять Озёр – группа природных водоёмов естественного происхождения, находящаяся в труднодоступных таёжных районах в бассейне реки Тары. Озёра в настоящий период малоизучены в силу труднодоступности, при этом являются источником множества легенд как местного, так и общероссийского масштаба. Согласно легендам, сформировавшимся ещё в дореволюционном мистическо-оккультном андеграунде Москвы и Петербурга, где-то в этом регионе якобы находится портал между мирами. Мистики – индуисты же утверждают, что пятое озеро – Потаённое – хранит в себе путь к Храму Ханумана, существовавшему там 10000 лет назад. Однако все мистики и оккультисты сходятся в одном: какой-то храм, созданный ещё в доисторические времена, существует, причём как раз в районе Потаённого озера. И главное его сокровище – магический Кристалл, с помощью которого можно не только прозревать Грядущее - но и влиять на него.

Озеро Потаённое до сих пор не обнаружено, сведения о нём относятся к разряду местечковых легенд. Остальные озёра – Щучье, Линёво, Данилово и Шайтан – затеряны в тайге, путь к ним известен лишь немногим местным жителям – охотникам и собирателям. На 1922 г. в окрестностях Пяти Озёр проявляет высокую активность разнообразная нечисть, что сильно затрудняет изучение данного региона. К тому же здесь, как и по всей тайге распространены разнообразные странные культы и секты, члены которых тоже не рады незваным гостям...

Чёрная Роговщина

На Северном Алтае, в Кузнецком округе анархистами-безмотивниками «провозглашена» «Роговщина», по имени их лидера Григория Рогова. Слухи о его изуверской жестокости облетели всю Красную Землю, но реальность гораздо страшнее. Григорий Рогов прямо призывает своих последователей грабить и убивать. Он не делает различий между интеллигентами, буржуазией, мещанами, большевиками, богатыми крестьянами, просто учеными людьми – его повстанцы не жалеют никого. Обряженные в чёрные

полушубки, украшенные человеческими черепами и костями, роговцы грабят поезда, устраивают ночные налёты на сёла и небольшие городки.

Методы, которыми роговцы лишают людей жизни, кажутся немыслимыми даже для Красной Земли: их перепиливают пилами, сдирают кожу, вырезают заживо внутренности и сажают внутрь крыс, выламывают кости из тел, обливают кипящей смолой, сажают на кол – нет таких пыток, которые бы не придумала извращённая фантазия Рогова. Массовые казни превращаются в кровавые оргии, на которых роговцы едят мясо казнимых, пьют их кровь и предаются разнузданному разврату.

«Чёрную Роговщину» и её лидера ненавидят все – и колчаковцы, и томские «вольготники», и Зелёные вожди коренных народов, и Красные партизаны. Но, несмотря на все многочисленные попытки извести это бандитское царство, никому ещё не удалось уничтожить Рогова. С поистине дьявольским везением он громит численно превосходящего противника, обрекая пленных на мучительную гибель. И некоторые специалисты в области паранормального всерьёз утверждают, что Григорий Рогов – уже давно не человек, если вообще был им когда-то…

Сибирское вольготное земчество

"Днём рождения" этого гособразования стал день 12 декабря 1920 года. В этот день в результате восстания власть в Томске перешла к сторонникам областничества, выступающим за отдельный путь сибирской нации, состоящей из представителей как русского, так и коренных народов. Отложившись от Государства Российского и разгромив зимой 1920-21 гг. колчаковских карателей, областники начали строительство Вольготного Земчества как буржуазно-демократического государственного образования с праволиберальным уклоном.

Сибирская Областная Дума стала главным органом власти. Большинство депутатов принадлежат к конституционно-демократической партии, председателем же почти единогласно избран былой лидер Сибирской республики Пётр Вологодский. Воплощая принципы демократического устройства, к избранию в парламент были допущены все легально существующие партии и фракции за исключением большевиков а также проколчаковских и откровенно черносотенных политических

организаций. Для укрепления внутреннего государственного единства, в Думе широко представлены коренные народы Сибири, для которых был введён режим "максимального благоприятствования" во всех сферах общественной жизни. Как правило такими депутатами являются шаманы как духовные лидеры малых народов.

Главнокомандующим Национальной Рати является Анатолий Пепеляев – родной брат председателя Совета министров Государства Российского Виктора Пепеляева, волею судеб оказавшийся с ним "по разные стороны баррикад". Пепеляев прославился в войне с РККА на Северном фронте, заслужил прозвище «Сибирский Суворов» и получил чин генерала всего в 27 лет. В декабре 1920 года принял участие в Томском восстании против Колчака, после успеха которого и начал формировать Сибирскую Национальную Рать.

Областная Дума возлагает огромные надежды на молодого главнокомандующего, он пользуется огромным авторитетом в войсках. Единственное - в последнее время герой Пермской операции проводит много времени в обществе местных шаманов.

Впрочем, шаманизм в Земчестве, можно сказать, даже в почёте, или, по меньшей мере, в моде. Введение ряда льгот для коренных народов и представительство в Думе депутатов-шаманов привело к настоящему «шаманскому буму» среди интеллигенции и мещанства Томска. Говорят, что факт поражения шедшего против Томска колчаковского карательного корпуса можно объяснить помощью духов природы, заклятых шаманами.

Шаманы в данном гособразовании играют не последнюю роль не только в обще ственнополитической, но и в эзотерической сфере бытия. Поскольку православие в регионе, как и почти во всей бывшей Империи, пребывает в глубоком упадке, а представителей Сидерического Синклита и прочих Белых оккультных организаций в Томске не жалуют, именно шаманы стали той силой, что не даёт диким порождениям Неведомого, гнездящимся в тайге на северо-восточных границах, всесокрушающей лавиной обрушиться на молодое государство.

ТОМСК

С начала XX века Томск является одним из центров идеологии сибирского областничества, одним из лидеров которого является видный русский учёный Григорий Потанин, который в 1920-м стал министром образования Сибирского Вольготного Земчества. Тяжёлая болезнь, одолевавшая его несколько лет до того, внезапно сгинула без следа, а сам Григорий Николаевич, выздоровев и словно обретя новые силы, активно включился в общес-

твенную и политическую жизнь Томска. Помимо министерских обязанностей Потанин также является советником П. Вологодского по вопросам взаимодействия с коренным населениям, внешним сношениям и работе дипломатического корпуса. Неожиданное выздоровление Григория Николаевича, его новообретённая бодрость духа и тела порождают немалое количество слухов мистического толка.

Средоточием научной и культурной жизни Земчества является Томский университет. Будучи старейшим в Сибири, он значительно упрочил свои позиции после того, как в 1919-20-х годах его преподавательский состав пополнили учёные светила, эвакуированные из университетов Перми и Казани. Помимо преподавательской и научной деятельности, профессурой Томского Университета формируется самобытный отличный от "великорусского" местный "сибирский" язык, идёт подготовка к введению его на официальном уровне.

Своих проблем хватает и в этом городе. Ещё в 1905-м году во время черносотенного погрома в Томске были сожжены здания Королёвского театра и управления железной дороги. Ныне черносотенцы и прочие правые организации, ориентирующиеся на Верховного Правителя, пребывают в подполье, изредка устраивая акции устрашения или разборки с подпольщиками – Красными, доставляя тем самым сильную головную боль городскому голове Александру Грацианову.

ПАРТИЗАНСКИЕ РЕСПУБЛИКИ

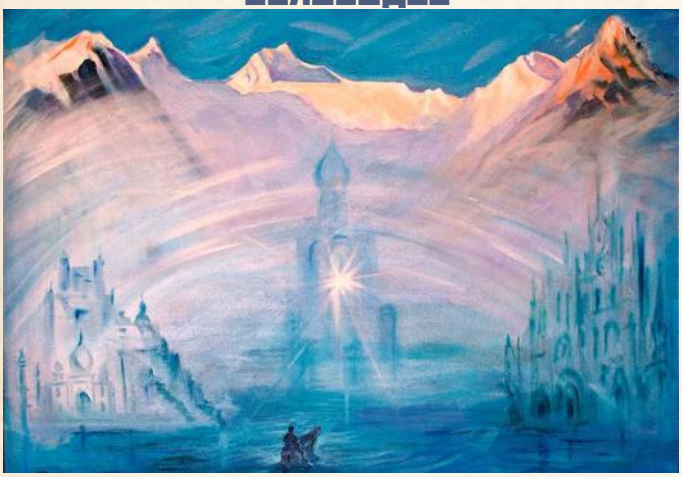
Кроме крупных организованных гособразований, по Сибири рассыпаны десятки никому не подвластных областей, живущих по своим законам или вообще обходящихся без них. Они сражаются за свою независимость против Верховного Правителя России, на чьей территории находятся. Часто повстанцы получают помощь от других крупных гособразований в Сибири и за её пределами. В тайге скрываются целые армии, поддерживаемые местным населением, сражающиеся против государственной власти.

Партизанские отряды разбросаны повсюду, по большей части они созданы и обеспечиваются деньгами и оружием РССР или Иркутской Советской Республикой. Другие существуют сами по себе и обеспечивают себя охотой и грабежом. Как ни странно, но Сибирское Вольготное Земчество от них ни разу не страдало. Кроме крупных организованных гособразований, по Сибири

рассыпаны десятки никому не подвластных областей, живущих по своим законам или вообще обходящихся без них. Они сражаются за свою независимость против Верховного Правителя России, на чьей территории находятся. Часто повстанцы получают помощь от других крупных гособразований в Сибири и за её пределами. В тайге скрываются целые армии, поддерживаемые местным населением, сражающиеся против государственной власти.

В отличие от Зелёных повстанцев, находящихся под влиянием алтайских Старцев, Красные партизаны сражаются не за религиозные, а за политические лозунги, и ориентируются на программы большевиков и эсеров. Крупные территории, занятые Красными партизанами, называются «партизанскими республиками», самыми значительными из которых являются Степно-Баджейская и Тасеевская.

БЕЛОВОДЬЕ



Начиная с весны 1920 года всё шире и шире разносятся слухи о чудесной зачарованной стране, затерянной где-то на Южном Алтае - Беловодье. Это святое место, где нет ни зла, ни греха, ни смерти. Где текут молочные реки в кисельных берегах, а воздух наполнен сладчайшим ароматом и пением птиц, коих на грешной земле никто и не слыхивал!

Вестники из чудесного Беловодья, умудрённые сединами и нечеловеческой мудростью Старцы, появились среди людей и проповедуют о грядущем Страшном Суде. Тайные тропы открылись, и многие побывали в доселе запретном крае, воочию видели его благолепие и смогли вернуться. Они в один голос твердили, что всё именно так, как описывали священные древние предания, и есть. В Государстве Российском, равно как и в иных сопредельных гособразованиях, сомневаются в существовании этой волшебной страны, но отдельные энтузиасты всё же пытаются организовать туда исследовательские экспедиции.

СИБИРСКАЯ ТАЙГА

Огромная территория от Енисея до Тихого океана формально подчиняется Верховному Правителю, но власть его сосредоточена только в городах. На то, чтобы поддерживать порядок в тайге и обеспечивать города продовольствием, просто нет военных сил. В последнее время местные народы стали очень агрессивны, припоминая наследникам Российской Империи все обиды, нане-

сённые им за четыреста лет колонизации, поэтому городское население делает всё возможное, чтобы покинуть эти земли и выбраться на юг и запад. Эмиссары Вольготной Сибири, напротив, стремятся прибрать таёжные территории к своим рукам. Впрочем, местные коренные народы до сих пор отличаются исключительной воинственностью, и со своими луками и копьями нападают на кого угодно.

Глухие чащобы сибирской тайги и до Перелома были не самым гостеприимным местом, а уж после него стали и вовсе жутким местом. В города периодически проникают слухи о творящихся там ужасах – о оживших деревьях-людоедах, о колдовских грибах, попробовав которые человек превращается в жуткое чудовище, о изуверских культах, о Разломе, возникшем в месте падения Тунгусского метеорита. А такие "мелочи", как волкодлаки и ожившие мертвецы уже не пугают даже маленьких детей, ибо туманы у корней многовековых елей и сосен древней тайги, скрывают куда более ужасных порождений Запределья...

ПОЛЯРНАЯ ОККУПАЦИОННАЯ ЗОНА

Видя, что на территории бывшей Российской Империи наступил хаос, североамериканцы ввели небольшие воинские контингенты во все прибрежные поселения Северного Ледовитого Океана - якобы, для обеспечения безопасности перемещения своих кораблей в Мурманск, но на самом деле – для беззастенчивого грабежа Русского Севера. Войска базируются вокруг нескольких заложенных в Заполярье военных баз (так называемая «Полярная оккупационная зона»), главной из которых является Обдорск. САСШ основали несколько факторий в приполярной зоне, чтобы торговать с местными жителями. При этом они действуют на сибирских территориях так же, как ранее действовали против коренного населения американского континента – местами спаивая, местами грабя, а местами и полностью истребляя племена аборигенов.

Чукотка фактически уже полностью находится под властью их торговых компаний. Верховный Правитель вынужден был согласиться с оккупацией, но ровно до тех пор, пока у него не будет силы, чтобы её сбросить. На то же самое вынуждены согласиться и граждане УрНР. Коренные народы Севера же нападают на чужаков, грабящих их становища, насилующих их девушек, с неукротимой яростью, шаманы северных-племён насылают на американские базы эпидемии, стаи диких зверей и голодных духов.

Однако доподлинно известно, что в последнее время в некоторых городах Полярной оккупационной зоны появились представители Агентства – спецорганизации С.А.С.Ш, специализирующейся на борьбе с паранормальным. А уж потустороннего на Крайнем Севере хватает. И речь здесь не только о деяниях шаманов - на просторах Полярной Оккупационной Зоны хватает нечисти и нечеловеческих существ. Серокожие карлики – рэккены, арктические великаны, тундровые йети – множество чуждых человечеству существ обитают в тундре и среди промёрзших скал океанского побережья.

Иркутская Советская Республика

5 января 1920 года рабочие артели Иркутска под идейным руководством партии левых социалистов-революционеров (интернационалистов) подняли восстание против ненавистных колчаковских угнетателей. Но уже 21 января под предлогом того, что Политцентр не предпринимал значимых мер по противодействию Колчаку, иркутские большевики потребовали от Политцентра передать им власть. 23 января власть в Иркутске перешла к Военно-революционному комитету большевиков во главе с А. А. Ширямовым.

Изначально Иркутская Советская Республика планировалась как марионеточное государство на востоке бывшей Российской Империи, которое полностью бы подчинялось Москве. Однако удаленность от Москвы и отделенность от Советской России Государством Российским внесло свои коррективы. В результате ИСР стала вести вполне независимую политику иногда даже вразрез с интересами Москвы.

ИСР находится в состоянии войны с Забайкальской диктатурой и Государством Российским, вооруженного нейтралитета со Срединной Империей. Имеет соглашение о мире с Сибирским Вольготным Земчеством, а также союз с красными буддистами БНДР, как с единственным революционным гособразованием региона. Основной задачей, поставленной перед НародноРеволюционной Армией, является присоединение Дальневосточного края, уничтожение Белых государств Российской восточной окраины и Приамурья и создание единой советской дальневосточной республики.

На 1922 г. Даурский фронт находится в состоянии позиционной войны. Невозможность провести наступательную операцию привела руководство НРА к выводу, что самым эффективным средством борьбы с «царством атамана Семенова» будет партизанская тактика. На западе ИСР также поддерживает различные отряды партизан, которые борются с армией Колчака и Чёрной Роговщиной. Таким образом НРА не растрачивает свои и без того скромные силы сражаясь на два фронта. МИД ИСР пытается вести переговоры с интервентами - японцами и американцами. И если представители Японии даже не соглашаются на начало переговоров, то вот с американцами ИСР смогла договориться. Благодаря этому соглашению командующий американским экспедиционным корпусом «Сибирь» генерал-майор Грейвс согласился не вмешиваться в войну Иркутска и Читы.

Бурятская Народно-Дхармическая Республика

В 1920 году в Баргузин из Москвы через Туркестан прибыл отряд «красного ламы» Товгана Борзоева. С собой лама привез, добытую в опасном паломничестве в Германию, священную реликвию – левую руку Карла Маркса. Практически сразу после его прибытия среди бурят пошли толки о новом ламе, проповедующим будистский дхармический марксизм. И в мае 1920 года лама провозгласил Бурятскую НародноДхармическую Республику со столицей в Баргузине.

Цель, к которой стремится население БНДР – это путем флуктуационных медитаций понять суть красного движения. В Москве было выяснено, что наибольший прогресс в этом можно достичь только при помощи буддизма, как философского течения, в коем наличествует солидный опыт медитаций. С этой целью было решено добавить в эту религию идеи марксизма-ленинизма и объявить ее прогрессивной и согласованной с марксистскими принципами. Так как буддизм осуждает насилие в любой форме, БНДР была провозглашена государством основанном на принципах ненасилия, единственным боевым подразделением республики является отряд монахов-воинов Борзоева.

Создание такого независимого и враждебного белым гособразования не осталось незамеченным со стороны Семенова. Но, пока силы атамана заняты борьбой с ИСР, а БНДР не проявляет агрессии, вопрос с сепаратистами было решено пока отложить.

Отношения с прочими гособразованиями Красной Земли у БНДР мягко говоря непростые. По факту республика признана лишь ИСР, РССР и ее сателлитами. Забайкальская диктатура считает БНДР сепаратистами, хотя на данный момент и находится в состоянии вооруженного перемирия. Прочие белые гособразования также считают БНДР частью ЗБГ и не признают ее государственность. В Срединной Империи агенты БНДР при поддержке военкотроля ГПО ИСР тесно сотрудничают с лидерами монгольского революционного движения Сухэ-Батором и Хорлогийном Чойбалсаном.

В целом, БНДР и ИСР, как единственные Красные центры региона, находятся в вынужденном союзе и имеют схожие задачи объединения Дальнего Востока

под красным флагом, различаясь лишь в целях: если ИСР стремиться создать народно-демократическую красную дальневосточную республику, то БНДР имеет целью объединение на принципе панмонголизма. Но пока критический момент конфликта интересов не наступил, оба гособразования считают друг друга полезными и необходимыми союзниками.

ПОМОЩЬ С ВОСТОКА

В поволжских степях продолжаются поиски командира Первой Конной Армии Семёна Михайловича Будённого, бесследно исчезнувшего летом 1920 года во время кавалерийского рейда.

Благодаря ранее полученным сведениям, управлению ВЧК стало известно, что Будённый, после серии гипнотических обработок, впал в изменённое состояние сознания, принял буддизм, взял себе имя «Буддёный», «вошёл на алмазную колесницу», и «отправился к Ра-реке». Поиски в степях, к сожалению, не дали результата, несмотря на все старания профессионалов из ЧК.

Несчастье, постигшее легендарного командарма, нашло отклик в пламенных революционных сердцах даже далеко на востоке.

Лидер братской Бурятской Народно-Дхармической Республики Товган Борзоев не только выражает искреннее сочувствие Семёну Михайловичу и его близким, но и готов предоставить помощь специалистов, сведующих в бурятских традиционных психологических практиках. По словам товарища Борзоева, предлагаемые им практики помогут «истинно пробудить товарища Будённого в сиянии Истины-В-Красном». Народные специалисты БНДР немедленно займутся здоровьем командарма, как только тот будет найден.

М. В. СНЕРИРЁВ
соб. кор. «Известий», БНДР

С. М. Будённый
рисунок Е. Вайгель

ЗАБАЙКАЛЬСКОЕ БЕЛОЕ ГОСУДАРСТВО

Забайкальское Белое Государство сформировалась в конце 1918 года, после того как Особый Маньчжурский отряд (ОМО) Атамана Семенова вместе с частями Японской императорской армии под командованием генерал-лейтенанта Фудзия заняли Читу. И хотя в целом провозглашение ЗБГ было бескровным, первые годы были ознаменованы жесточайшим белым террором.

Уставшее от постоянной войны с большевистскими партизанами и красными частями НРА, Забайкалье атамана Семенова получило передышку и возможность восстановиться благодаря Перелому. Прямые столкновения с провозглашенной ИСР перешли в состояние позиционной войны. И ударом в спину для забайкальской армии и всего ЗБГ стало предательство, в начале 1920 года Роман Унгерн, верный последователь атамана Семенова, вместе с инородческой конной дивизией, ушел в Монголию и провозгласил себя Махакалой. Даурский фронт, открытый Семёновым ещё в 1917- м, простирается от южного берега Байкала на севере до границ Срединной Империи на юге, пролегая на двести километров западнее Троицкосавска. С Красной же Бурятской Народно-Дхармической Республикой Диктатура поддерживает временное перемирие Вооружённый нейтралитет поддерживается со Срединной Империей барона Унгерна, с Китаем и Православным Земским

Краем, равно как с казакамиамурцами и подконтрольным генералу Хорвату Харбином установлены прочные торговые и дипломатические отношения. Но основным союзником Семёнова является, прежде всего, Япония.

Периодическая печать подвергается обязательной предварительной цензуре, даже несмотря на то, что разрешены к печати только проправительственные газеты. Несмотря на это в 1920 году стал, заметен культурный всплеск, связанный с прибытием в Читу беженцев из европейской части России. Промышленность развивается медленно, во многом из-за коррупции во власти ЗБГ, поэтому основным видом деятельности до сих пор является сельское хозяйство, экспорт продукции которого, наряду с экспортом золота, является основной статьей дохода в бюджете ЗБГ, импорт же большей частью состоит из оружия...

ОСТРОВА СЕВЕРНОГО ЛЕДОВИТОГО ОКЕАНА

Многие века Север манит своими тайнами, своей суровой красотой, своим ощущением Нереального всё новых и новых исследователей – учёных, моряков, гидрографов, романтиков и поэтов. А в последние годы Заполярье заинтересовало и мистиков – ведь именно здесь десятки тысяч лет находился таинственный континент Гиперборея – земля, на которой зародилось человечество, земля, где когда-то правили Перворождённые, архонты. Руины гиперборейских строений когда-то находил Колчак – в те годы, когда он был ещё лейтенантом флота. Острова Ледовитого Океана официально являются частью Государства Российского, и летом 1922 года в эти холодные широты отправится из Омска полярная экспедиция, предназначение которой – окончательно развеять полог тайны, скрывающий реликты древней сверхцивилизации.

Особенно интересен Колчаку остров, обнаруженный в 1810 году купцом Яковом Санниковым. В пользу существования обширных земель на севере говорят многочисленные наблюдения за перелётными птицами – полярными гусями и прочими, весной улетающими дальше на север, а осенью возвращающимися с потомством.Так как птицы не могут обитать в ледяной пустыне, имеется предположение, что расположенная на севере Земля Санникова тепла и плодородна. Возможно, именно туда и нацелил свой взор Колчак?

СОВЕТСКИЙ ИРКУТСК

Вторник, 6 апреля 1920 года | Орган Иркутского Учредительного Собрания | № 1

Декларация

Декларация Конференции народа Иркутской губернии.

Мы, уполномоченные представители всего населения Иркутской губернии, именем народа нас избравшего торжественно заявляем:

Два года междуусобной и братоубийственной войны разорили наш край, дали возможность утвердиться власти насильников атаманов и колчаковских сподвижников. Черная туча насилий, грабежа и убийства нависла над нами: свист нагайки, зарево пожаров, беспощадные расстрелы сделали жизнь для нас невозможной, невыносимой.

Доведенный до отчаяния народ восстал, поставив своей целью прекращение междуусобицы и объединение всего народа Дальнего Востока во имя свободы и мира, заявляет:

1) Территория бывшей Российской империи к западу от озера Байкал в границах Иркутской губернии декларируется независимой и самостоятельной Иркутской Советской Республикой, со дня опубликования декларации независимости от 6-го апреля.

2) На территории Иркутской Советской Республики устанавливается республиканская демократическая власть, олицетворяющая волю своего народа, которая выявляется через его избранных представителей.

3) Все вооруженные силы страны должны подчиняться единому командованию при центральном правительстве.

4) Для выработки основных законов страны, в самом непродолжительном времени созывается Иркутское Учредительное Собрание по закону, который должен быть выработан конференцией и в основу которого должны быть обязательно положены принципы всеобщего, равного, тайного и прямого голосования без различия пола и религий при пропорциональном представительстве.

Конференция народа Иркутской губернии

5) Для проведения своей воли в жизнь Конференция из своего состава выделяет правительство Иркутской Советской Республики, которому она, именем народа, вручает всю полноту гражданской и военной власти и которое сохраняет эту власть до созыва Иркутского Учредительного Собрания, памятуя, что в организацию власти должны быть положены принципы демократизма; сохранены все свободы, котоые являются залогом мирного развития общественных сил; институт частной собственности сохраняется, но правительство вносит те коррективы, которые по опыту всех передовых стран являются необходимыми для охраны интересов трудящегося населения.

С момента избраниия Конференцией нового правительства все существующие на территории Иркутской губернии временные правительства теряют свои государственные прерогативы.

Обращаясь ко всем народам мира через их правительства Конференция заявляет, что Иркутская Советская Республика стремится установить добрососедские и дружественные отношения со всеми странами, особенно с теми, граждане которых находятся на ее территории.

Внутренняя борьба расшатала наше хозяйство, разрушила производства и транспорт и перед нашей страной стал призрак голода. Мы стремимся к миру, возвращению к мирному труду, дружбе со всеми народами; желаем взяться за переустройство нашей жизни на основах демократического правопорядка, гарантируя всем гражданам других стран полную неприкосновенность личности и собственности.

Конференция приглашает правительства всех стран войти в сношения с избранным правительством Иркутской Советской Республики, послав своих полномочных представителей для установления с ним связи во имя общих интересов мира, заверяя что все население Республики поддерживает это правительство в его неуклонном стремлении установить порядок и создать условия для мирной, трудовой и созидательной жизни.

Трагедия в Николаевске

Японские интервенты показали свое истиное лицо.

В 3 часа ночи, 12 марта, отряд японских солдат, квартировавших в городе, вопреки условиям мирного договора, заключенного с партизанами, внезапно окружил и осадил штаб партизанской армии и одновременно открыли огонь против всех пунктов. Главный удар был направлен против штаба, по которому японцы открыли ураганный огонь, от разрыва бомб здание штаба загорелось со всех сторон. В штабе в это время находились: Тряпицын - командир партизанской армии, Наумов - начальник штаба и другие служащие со своими детьми. Они были застигнуты врасплох.

Командиру удалось связаться по телефону с Чныррахской крепостью и центральной военной телефонной станцией, после этого провода были перерезаны. Невозможно было бежать из горящего здания, окруженного японцами, которые ни на минуту не прекращали стрельбы, и люди, находящиеся в здании, начали задыхаться в дыму.

Многие были убиты, ранены, в том числе и начштаба Наумов-Медведь. Оставаться в здании было невозможно. Начальник штаба Наумов выпрыгнул со второго этажа горящего здания и был убит. Решено было покинуть здание и попытаться быстро перебежать в соседний дом. Так и сделали. Во время перебежки многие были убиты.

В этом бою японские интервенты захватили в плен известного иркутского революционера и подпольщика Сергея Лазо и его товарищей-партизанов Алексея Луцкого и Всеволода Сибирского. Не бросим наших товарищей по борьбе и вырвем их из лап врага.

Атаманские каратели разбиты

Нет такого врага, что сможет победить крестьянско-пролетарскую Народно-Революционную Армию

Народно-Революционная армия разбила отряд семеновских карателей, который направлялся в Иркутск с целью не дать трудовому народу выразить свою революционную волю в создании демократической Иркутской Советской республики.

Но никаким приспешникам белой атаманщины не справиться с честными революционными воинами борющимися за свою свободу. Сам командарм Зверев вел своих воинов в бой с атаманскими прихвостнями.

В жестоком бою у реки Селенги на поддержку нашим бойцам пришел партизанский отряд тов. Нестора Каландаришвили, который давно с революционным упорством громит врагов народной власти по всему прибайкалью. И вместе с товарищами наши доблестные бойцы смогли полностью разбить белогвардейских карателей.

И так будет с каждым кто покусится на свободу нашего трудового народа. Да здравствует Народно-Революционная Армия!!! Да здравствует народная власть!!! Да здравствует Иркутское Учредительное Собрание!!!

Рыбацкие сказки

Выдумки несознательных граждан мешают рыбацкому промыслу

Байкальские рыбаки все чаще говорят, что над озером стал появлятся странный, прямо мистический, туман. Рассказывают, что те их товарищи, которые ушли рыбачить в этом тумане больше никогда не возвращались, оставив своих жен и детей вдовами и сиротами. И теперь рыбаки боятся идти на промысел.

Мы же считаем, что все это антинаучные старорежимные бредни несознательных граждан. Туман над озером вполне обыкновенного природного характера. А, так называемые, пропавшие рыбаки, это просто контрреволюционные элементы, которые, бросив своих жен и детей на произвол судьбы, под прикрытием тумана бежали через Байкал к семеновцам. Но трудовой народ не оставит бедные семьи этих предателей, если они будут трудиться как все, на благо нашей Республики.

А чтобы доказать естественность байкальского тумана, мы собираемся выйти на лодке вместе с рыбаками и этим показать, что его потустороннесть, это не больше чем мужицкие сказки. Вернувшись из плавания обратнов Лиственичное мы выпустим статью, которая навсегда развеет эти выдумки.

Редакція открыта от 10 до 12 часов дня

Контора открыта от 9 до 2 и от 4 до 6 часов вечера

В праздничные дни контора и редакція закрыты

Адрес конторы и редакціи: Иркутская ул., соб. дом.

№ 3656 Год изданія XIV Пятница 10 декабря 1920 года.

ЗАБАЙКАЛЬСКАЯ НОВЬ

ПОДПИСНАЯ ПЛАТА: городским подписчикам 65 з. руб. а иногородним 75 з. руб. в месяц. Подписка принимается для городских подписчиков на 1 мес., иногородних - 2 месяца.

Статьи без обозначенія гонорара считаются безплатными. Редакція оставляет за собой право подвергать рукописи изменению и сокращению.

Цена отдельнаго № 4 з. руб.

ПЛАТА ЗА ОБЪЯВЛЕНІЯ. Для городских: впереди текста 8 з. руб., а позади текста 6 з. руб. строка петита. Для иногородних: впереди текста 10 з. руб., позади текста 8 з. руб. строка петита.

Сим объявляется, что в доже Хлыновскаго, по Сретенской ул., против базара,

ОТКРЫВАЕТСЯ ЛАВКА ОТКРЫВАЕТСЯ

отряда Атамана СЕМЕНОВА,

из которой будут отпускаться мануфактурные и галантерейные ТОВАРЫ по ценам, утвержденным Начальником Снабженія. В первую очередь товар будет отпускаться войсковым частям и правительственным учрежденіям, а затем населенію.

Войсковые части и учрежденія, желающія пріобрести товары, благоволят представить свидетельство Начальнику Снабженія для выдачи разрешенія.

Примечаніе: Товары будут отпускаться по ценам умеренным и только за Забайкальскіе Рубли.

В СОВЕТСКОЙ РОССІИ.

Один из англичан, уехавших из Москвы в Лондон, сообщил газете Хроникл о своих наблюденіях над действіями большевиков. Приводим некоторыя из его сообщеній.

Англичанам мужчинам в возрасте от 18 до 48 лет открывают в выдаче паспортов, причем у англичан осталось впечатленіе, что они будут интернированы, так ка любимое средство борьбы большевиков - удерживать у себя заложников. Уже был издан приказ об аресте самого разсказчика, но ему удалось бежать.

«Жизнь в Москве была полна происшествій. Происходили большія разрушенія собственности, в особенности когда большевики бомбардировали большое число домов занятых анархистами, взорвав их на куски. В меня стреляли несколько раз. Стреляли во всех членов нашей компаніи. Нельзя ожидать ничего другого в разрушающемся государстве. Меня трижды арестовывали без предъявленія обвиненій, но каждый раз я бывал освобожден в скором времени.»

«Аресты производились самым капризным образом, часто без малейшаго объясненія.»

Пожилой англичанин, требовавшій сообщить ему причины ареста, получил в ответ, что он капиталист.

Продолженіе на стр. 2

НЕ В ДУХЕ.

Маленькій фельетон (ПоЧехову)

Комиссар соціальнаго обезпеченія одного из губернских совдепов Фома Сутягин разгуливал по своей комфортабельной квартире, курил сорокарублевую сигару и старался заглушить в себе непріятное чувство.

Вчера, по сыоему делу о девятом разводе, он заезжал к знакомому правозаступнику, нечаянно сел играть у него в «железку» и проиграл двадцать восемь тысяч:

- Двадцать восемь тысяч - экая важность! - старался он успокоить свои, сделанные на лучшем канатном заводе, нервы. - И больше проигрывал, да не беда. Деньги - дело десятое, сходил на квартиру к какому-нибудь толстосуму, объявил все его ценности достояніем бедноты, вот тебе и вернул проигрыш!..

- «Птичка Божія не знает»... - монотонно зубрил в соседней комнате сын коммисара, Ваня - ... не знает... не знает.

- Да и отыграюсь еще, успею... Кто это там «не знает»?

- «Птичка Божія не знает ни заботы, ни труда»...

- «Не знает» - продолжал недоумевать Сутягин - влепить бы ей сотню горячих, так узнала бы моментально. Тем более, что и птичка-то подозрительная: «ни заботы, ни труда»... Не привыкла, значит работать? Или на прибавочную стоимость живет?.. Из породы буржуазных трутней, надо думать!.. А, впрочем, двадцать восемь тысяч, тоже не деньги. Отыграюсь!..

- «Хлопотливо не свивает... не свивает долголетняго гнезда».

- Еще-бы вздумала «свивать». Попробуй, «свей». Разве долго реквизировать под квартиру красноармейцев. Сделай одолженье!.. Проиграл, подумаешь, горе какое! Завтра же будет куча денег.

- «Вдолгу ночь ветке дремлет»...

- «Дремлет»... так я и поверил, что дремлет, контр-революціей занимается, а вовсе не дремлет. Белую гвардію где-нибудь вооружает, ночью-то... И, потом что за дремота такая напала, по мне, либо спи на чистоту, либо работай, а дремать не моги. Не потерплю!.. И дернул меня черт к пятерке прикупать, разве порядочные интернаціоналисты к пятерке прикупают?..

- «Птичка гласу Бога внемлет»...

- Вот и видно, что дура! Кто-же теперь «гласу Бога внемлет»? Внимала бы лучше гласу товарища Троцкаго и жила бы припеваючи... А все последній банк, в сущности, наделал. Уйти-бы на десяти тысячах - и дело в шляпе! Так нет-же, жадность одолела...

- «...В теплый край за сине море улетает... улетает»

- Тэкс! Наделала всем хлопот и «улетает» в теплый край. Это куда-же, во Францію что-ли? К имперіалистам? Не по носу - в пролетарском-то государст..! Св-волочь, а не птичка... И правозаступник сволочь; разве честные люди обыгрывают своих гостей?

- ... «Улетает до весны».

- «До весны» - понимаю, все понимаю! До весны у имперіалистов значит, побудет, а потом вернется с иностранными войсками... Кто это сочинил? - спросил громко Сутягин.

- Пушкин, папочка.

- Пушкин? Гм!.. Милитарист какой-нибудь. Пишут-пишут, а потом по комиссарам начинают стрелять. И чего Луначарский смотрит - ума не приложу!

- Папочка, из социалистической лавки мясо привезли - крикнул Ваня.

- Принять!..

Но и мясо не развеселило комиссара, не утешило. Он посмотрел в окно и еще более разозлился по улице проходил в новой шубе вчерашній правозаступник и весело улыбался.

У Сутягина в глазах пошли фіолетовые круги, запылало сердце и заиграла желчь. Он не вынес...

- Ваня! - крикнул он, задыхаясь, - иди, я тебя изобью за то, что ты вчера побожился... Ты пролетарское дитя или нет? иди, иди я у тебя эту религію-то вышибу!..

Лепорелло

ТРАНССИБ

Транссибирская железнодорожная магистраль (Транссиб), или Великий Сибирский Путь – железная дорога через Евразию, соединяющая Москву с крупнейшими восточносибирскими и дальневосточными городами. Главная железная дорога бывшей Империи более всех прочих железных дорог ощущает на себе дьявольщину, которая сковала данный вид транспорта. Необъяснимые явления происходят повсюду, однако в других регионах мистические происшествия вне железных дорог происходят точно чаще, чем на них. А в Сибири любой крестьянин из придорожной деревни уверенно скажет: не садитесь на поезд, не кончится это добром!

Одна из аномалий Транссиба - "Свинцовый туман". Он часто висит вокруг Транссиба, и иногда сгущается до полной потери видимости. В такие моменты поезд внезапно оказывается в любой точке Транссиба, кроме той, куда он на самом деле ехал. Порой по Транссибу курсируют Красные партизаны на самодельных бронедрезинах, изготовленных при помощи Новой науки, на которые не действует "Свинцовый туман". Кроме партизан, на Транссиб два раза прорывались с Урала белочехи на своих «броневагенбургах». Первый раз колчакоцы уничтожили таборитов ещё на подъездах к Омску, но в другой раз состав чехов, миновав Белую Столицу глухой осенней ночью, прорвался аж до Иркутска, и там куда-то делся, будто и не было его.

Есть и совсем жуть, например Поезда Мертвых – они здесь стабильно уже четвертую зиму образуются. Выезжает зимой поезд с гражданскими, а еды и топлива в нем нет. Ставят его на запасной путь на пару дней для прогона армейских эшелонов, а на улице минус 40 – вот и замерзают в нем все насмерть. И к месту назначения одних только мертвецов привозят.

И если такой поезд пройдет сквозь Свинцовый туман, то мертвецы в нем оживают.

Ну и конечно, часто появляется на Транссибе паровоз Штаба Духонина...

ПРАВОСЛАВНЫЙ ЗЕМСКИЙ КРАЙ

История Православного Земского Края как отдельного гособразования началась в январе 1921 года, когда генерал Михаил Константинович Дитерихс, назначенный накануне главнокомандующим войсками Приамурья, отказался признать решения Одесской Конференции, фактически, «узаконившие» распад Российской Империи на независимые «гособразования» и объявил о программе возрождения монархии и создании Православной Земской Рати как главной воинской силы Приморья, что призвана объединить вокруг себя всех сторонников свергнутой династии Романовых и стать во главе "крестового похода" на Красные гособразования. Как земский воевода, именно Дитерихс, официально назначенный диктатором Приморья, встал во главе Земкой Рати и всего Земского края.

Взяв на вооружение традиции "воинствующего православия", церковный собор объявил на территории Земского Края незаконными и еретическими любые проявления мистического дара. Здесь запрещены не только колдовство и Новая Наука, но даже типично Белый оккультизм. Исключением, естественно, стала теургия – на территории Приморья уже даже сформировалась плеяда «новых святых», чьи чудеса объявлены Церковью проявлением божественной воли. Мистические артефакты нещадно уничтожаются, носители мистического дара в лучшем случае высылаются с территорий Края, а в худшем – сжигаются на кострах как еретики и слуги дьявола.

Ударной силой Края и Земской Рати являются Дружины Святого Креста, набираемые из фанатично настроенных ветеранов Великой войны. Дружины ведут борьбу не только с внешними и внутренними врагами, но и с носителями мистического дара и потусторонними существами - благодаря своей исступлённо-фанатичной вере большинство дружинников могут успешно сопротивляться проявлениям Сверхъестественного. Основными противниками Земской рати являются Красные партизаны, возглавляемые "красным Франкенштейном" Сергеем Лазо, а также захватившие Владивосток и превратившие его в "вертеп ереси и разврата" американские, японские и китайские корпорации. Командует дружинами атаман Уссурийского казачьего войска Иван Павлович Калмыков . Благодаря полученному в Александровской миссионерской духовной семинарии православному образованию, воинским подвигам и нетерпимости к большевикам и иным "слугам дьявола" Калмыков на хорошем счету у церковных иерархов, которые даже закрывают глаза на его излишне тесные отношения с японцами.

ВОЛЬНЫЙ ВЛАДИВОСТОК

Одесская Конференция, проведённая в январе 1921 года, закрепила статус Владивостока как "свободного города", отменив действие на его территории законов как Российской Империи так и иных гособразований, восстановив режим порто-франко. С этого времени в

городе начался экономический бум – благодаря вложениям иностранных инвесторов, преимущественно из С.А.С.Ш. и Японии.

Фактически город превратился в оффшорную зону для коммерсантов Антанты и центр притяжения авантюристов и искателей запретных удовольствий со всего мира, которых манят безграничные возможности и риск, открывающийся на Красной Земле. Некогда город воинской славы, Владивосток стал городом торговцев, банкиров, игорных домов, ресторанов и борделей. Здесь крутятся огромные деньги, а где деньги там и преступность. Городом по факту правят национальные мафиозные кланы: японские, китайские, американские и русские, выборный губернатор – лишь марионетка, ширма, которой прикрываются дельцы иностранных корпораций.

Упадок православия, имеющий место почти по всей территории бывшей Империи, здесь обрёл особо дикие формы. Во Владивостоке церковь потеряла не только влияние, но и имущество, прежде всего недвижимое, по бросовым ценам скупленное и используемое западными дельцами для иных нужд. Бывший кафедральный собор теперь - казино "Золотые Купола", находящийся в пригороде женский монастырь стал "отелем класса люкс", а один из городских храмов и вовсе превращён в гей-клуб "Владыка Поп". Духовенство, бежавшее от разнузданных дельцов в Православный Земский Край с ужасом смотрит на то падение морали и нрава, в котором погрязла бывшая столица Приморья – ведь там, где правят деньги, нет места добродетели. Здесь даже легче и проще, чем в Одессе, отыскать детский бордель или работорговый рынок, а уж наркотиками, оружием и разнообразной контрабандой торгуют почти в открытую.

Перелом, изменивший мир, затронул и этот регион. Близость Сахалинского Разлома определённо сказывается на творящемся здесь. Ночами в городе часто наблюдают бесов, официальная власть, впрочем, официально отрицает существование этих Духов, объясняя явления либо воздействием веществ, либо мутациями местных летучих мышей, коих здесь было множество задолго до Великой Войны. В окрестностях, а также в японских кварталах и зонах влияния как оккупационных властей Империи Восходящего Солнца, так и якудзы, немало духов-ками, среди которых наиболее известны ину-гами, призрачные стражи в виде собак. Американцы, которым не нравится оккультное превосходство японцев, организовали в городе филиал Агентства, что помогло навести относительный порядок в плане сверхъестественного хотя бы в американских зонах влияния. Ходят слухи и о классических европейских вампирах, которые здесь чувствуют себя даже лучше, чем дома – прежде всего из-за своей почти полной безнаказанности (не случайно человеческая консервированная кровь – один из самых ходовых здесь контрабандных товаров). А в бухту Соболя лунными ночами частенько заплывают очаровательные русалки, и разбитной блаженный морячок Илюша Лажутенко поёт им под гитару странные песни...

СЕВЕРО-САХАЛИНСКАЯ ОККУПАЦИОННАЯ ЗОНА

21 апреля 1920 года, японские войска, выступившие с территории префектуры Карафуто (Южный Сахалин) приступили к оккупации российской части острова и, перейдя 50-ю параллель, начали планомерное продвижение на север. На рейде ПортАлександровска встали на якорь японские броненосцы, а в самом городе размещён военный гарнизон.

Японцы планируют обосноваться на Сахалине всерьёз и надолго. С первых дней было введено японское военно-гражданское управление, и объявлено, что российские законы больше не имеют никакой силы. Все учреждения обязали передать свои дела японской администрации. Обязательным для всех праздником стал День рождения императора (31 августа у Императора Ёсихито), а населённые пункты и улицы получили японские названия.

Однако власть Японии над Сахалином не является абсолютной. Всё дело в том, что на севере острова, близ горы Три Брата находится мощнейшая аномальная зона – так называемый Сахалинский Разлом. Ни одна экспедиция, ни один исследователь не смог проникнуть севернее озера Пронге, не смог пересечь речку Луга. И этот разлом сильно влияет на регион - на острове во множестве расплодилась самая разнообразная нечисть.

Впрочем, японцы с давних времён называли Сахалин "землёй чудес", и их нисколько не удивляет наличие здесь в больших количествах тех существ и сущностей, о которых сами японцы с детства знают по сказкам, мифам и пугающим историям. Это и каппы – местные Хозяйчики водоёмов, и оборотни-они, и чудесные птицы басан, разнообразные духиками, китцунэ, бако-нэки, речные драконы и прочие странные создания. К 1922 году они настолько прочно вошли в жизнь сахалинцев, что им удивляются, разве что, гости из-за рубежа.

ХАРБИН

КВЖД де-факто было своеобразным «государством в государстве», с центром в «русском Харбине». И ещё в имперское время генерал Д.Л. Хорват осуществлял достаточно грамотное управление КВЖД (и, отчасти, осуществлял строительство). И ныне он всё так же признает себя в подчинении Колчаку, однако в силу удаленности от Омска, правит своей областью самостоятельно. Силами охраны КВЖД Хорват навел блестящий порядок на вверенной ему территории, и принимает под свое крыло уставших от хаоса русских переселенцев.

Харбин – типичный крупный провинциальный город эпохи Империи, но соседство русской и китайской культур налагает на него свой отпечаток. Многие местные жители изучают китайские боевые искусства и философию Дао, некоторые действительно преуспели в сём.

Единственное, что осложняет жизнь жителям Харбина - это жесточайшая гражданская война в самом Китае. Как и бывшая Российская Империя, Китай раскололся на ряд враждующих гособразований. Это не считая банд хунхузов, кочующих между Забайкальем и Маньчжурией разбойников и работорговцев. Именно с последними, в-основном, и приходится воевать охранной страже КВЖД.

ЗЕЛЁНЫЙ КЛИН

С 1883 г. началось заселение дальневосточных земель малороссами. Они привезли на Дальний Восток свою культуру, образ жизни, диалекты, оттого многие населенные пункты того же Уссурийского края напоминают «Полтавщину или Волынь в миниатюре».

В результате Февральской революции 1917 г. в малороссийских губерниях распространилась идеология украинского национализма – так называемого «украинства». Не избежал этого и Зелёный Клин.

Ориентируясь на Петлюру, агенты которого периодически прибывают в сёла и хутора Клина, малороссы ведут партизанскую войну против всех сторон, отказывающим им в "незалежности". А, поскольку такое государственное новообразование не нужно никому из политических игроков региона - ни китайцам с японцами, ни Земскому Краю, ни амурским и уссурийским казакам, ни даже Красным - союзников у них здесь почти нет. Однако посадники Клина имеют в своём рукаве тайный козырь - в виде ковенов местных ведьм, менее консервативных и зашоренных, нежели их украинские товарки, оттого умело соединивших свои колдовские умения с практиками китайских колдунов и шаманов народов Амура...

СРЕДИННАЯ ИМПЕРИЯ

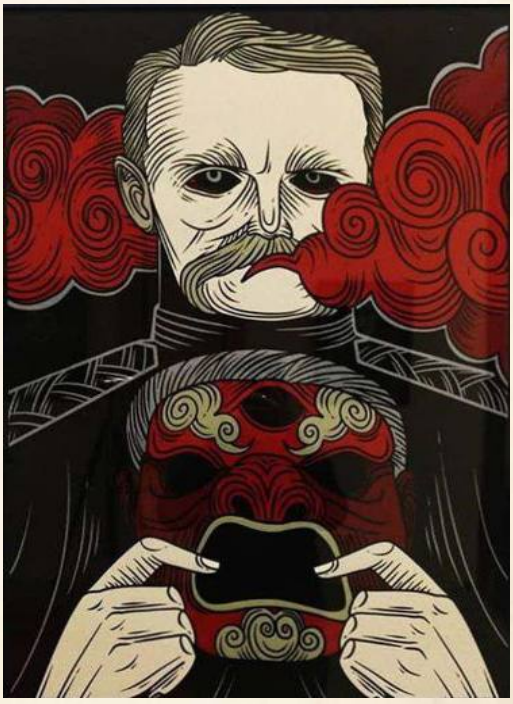
Из Монголии приходят странные слухи: будто бы поднялась Жёлтая Раса, о чьей опасности так давно предупреждали мыслители России и Европы, и готовиться смести слабую Западную цивилизацию с лица земли. А возглавляет не кто иной как барон Унгерн фон Штернберг, прославившийся своей нечеловеческой жестокостью и безумной храбростью.

Опираясь на народы Азии, он готовит мощный удар по всей Красной Земле, так как не делает различия между разными политически силами, дабы завоевать мир, разрушить его, а затем создать нечто абсолютно новое и иное, не имеющего ничего общего со старым, насквозь прогнившим миром. Для него, Махакалы, Демона Войны, теперь это стало возможным. Под золотым знаменем, которое украшает черная руна УР, знак Космической Полуночи, личный знак Демона Войны, барона Романа Федоровича Унгерна фон Штернберга, Вселенная падёт на колени и навсегдаостановит свой ход во времени и пространстве!

ТИБЕТ

Среди неприступных гор Тибета, «Крыши Мира» сокрыта древняя Шамбала. Но это не просто зачарованная страна типа Беловодья, не остаток гиперборейских твердынь, не призрачный город типа Китежа или Ирема, нет. Шамбала – это путь в «техническое пространство» мира, в его изнанку. Здесь Бывшее может стать Небывшим, Будущее – Прошлым, человек – богом, а бог – лишь мифом. Здесь возможно всё – но лишь для того, кто отыскал сюда путь, пройдя сквозь суровые испытания и оказался достойным тайных знаний.

Сюда, в Тибет, стремится Махакала. Заполучив ключи к Мирозданью он завоюет мир, и никто и ничто не сможет ему помешать. Николай Гумилёв, поэт и мистик, тоже направил свой путь куда-то сюда. И представители многих гособразований и многих Сил отправляют на поиски Шамбалы свои экспедиции – начиная от германского «Общества Туле» и заканчивая Спецотделом ВЧК. Но до сих пор никому из всех их не улыбнулась удача – древняя Шамбала всё так же продолжает хранить свои тайны.



Годъ XXV № 27 30 іюня 1921 г.

ВЛАДИВОСТОКЪ

ЕЖЕДНЕВНАЯ ГАЗЕТА

ПОСВЯЩЕННАЯ ИНТЕРЕСАМ ВОЛЬНОГО ГОРОДА ВЛАДИВОСТОКА, ВЫХОДИТЪ ВО ВЛАДИВОСТОКѢ, ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМЪ ДНЕЙ ПОСЛѢПРАЗДНИЧНЫХЪ

ПОДПИСКА принимается съ 1 числа каждаго мѣсяца. Цѣна изданія съ доставкою на домъ и пересылкой по почтѣ: за годъ 11 рублей 50 к., за полгода 7 руб., за 3 мѣсяца 4 рубля.

Пріемъ объявленій и подписка на газету «Владивосток» производится: на углу Славянской и Манджурской ул., соб. д. Экипажная слободка

Редакція открыта с 10 до 12 часов дня. Контора открыта с 9 до 2 и от 4 до 6 часов вечера. В праздничные дни контора и редакція закрыты.

Единственный первоклассный
Театръ Аттракціонъ
на Дальнемъ Востокѣ
Тихій Океанъ

ВНИМАНИЮ ВСѢХЪ!
ГЕРОИНЪ
Г. Гончаровского.

Рекомендуемый „Героинъ" имѣетъ то преимущество, что онъ вылечивает совершенно головную кожу, дает прекрасное питание волосамъ, укрепляет их и абсолютно уничтожает головную перхоть, даетъ дивный ростъ, вызывая такимъ образомъ къ активности и те корни, которые казалось, совершенно утратили свою силу и не могли давать росту.

Благодаря употреблению рекомендуемого „Героина" голова всегда свѣжа и чиста, поры открыты и головныя боли совершенно уничтожаются навсегда, что уже фактически „Героинъ" и доказал на практике.

Продажа „Героина" во всех аптекахъ и парфюмерныхъ магазинахъ.

Склад: Владивосток, Американская ул., дом Н[illegible]лера, кв. 8

ЦЕНА ОДН. 1 руб. 75 к. ТЕЛЕФОН 48-17

УНИКАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!
только для самых искушенных искателей приключений

Леди и джентльмены!

Драгоценные гости Свободного города устали от обыденных развлечений? Вам уже не доставляют удовольствие даже лучшие игорные заведения Владивостока? Перепробовали всё на свете, но хотите большего? Мы знаем, что развеет Ваш сплин – поездка на населённый духами Сахалин!

Сахалин – загадочное место, где сказка становится реальностью! В этом месте на краю цивилизации Вы собственными глазами увидите духов-ками! И не только увидите! Частное агентство **Far Eastern Travels** подарит вам уникальную возможность подстрелить настоящего тигра-они, поймать исполняющего желания каппу, отведать жаркого из мяса басан и провести незабываемую ночь в объятьях обворожительной кицунэ. А высшей точкой Вашего приключения станет охота с палубы комфортабельного речного парохода на настоящего дракона! Путешествие абсолютно безопасно, Ваш покой будет оберегать команда из профессиональных охотников и первоклассных специалистов по местным духам. Мы сделаем Ваш отдых незабываемым! Окунитесь в сказку всего за несколько сотен долларов!

Обращайтесь по адресу:
г.Владивосток, улица Приморская, д.13,
спросить контору частного агентства Far Eastern Travels.

ТРЕБУЕТСЯ МАЛЬЧИК
Отъ хорош. родителей не моложе 14 лет.
Владивосток, [illegible]я 81. 5902

ресторанъ
Золотой Рогъ
ул. Алеутская, д. 21

ОФИЦИАЛЬНОЕ ОПРОВЕРЖЕНИЕ

Администрация Вольного Владивостока официально опровергает распространяемые националистами и ретроградами слухи что переселенцы из американского города Нового Орлеана якобы являются вампирами.

Известно, что никаких вампиров, если не считать за таковых большевистских «новых людей» на самом деле не существует. Господа и дамы с Юга Америки же на самом деле - почётные и уважаемые люди. Просим граждан Владивостока не поддаваться агитации.

SEIZE THE MOMENT

Глава 7

Обитатели красной земли

В процессе игры персонажам игроков придётся так или иначе взаимодействовать с персонажами ведущего. Эти персонажи могут быть как союзниками, так и противниками героев, как статистами, так и дикими картами, но для диких карт мы рекомендуем ведущему определить движение. Если происхождение указано как «любое», то в параметрах персонажа не приводятся изъяны и черты, полученные от происхождения. Значения навыков персонажей учитывают бонусы и штрафы, получаемые от харизмы и прочих черт. Значение навыка d4-2 и ниже означает, что у персонажа не только нет данного навыка, но и на его проверки накладывается штраф.

Поскольку движения выбирают своими носителями как правило неординарных и идеологически убеждённых в правоте движенческих идеалов личностей, персонажи-статисты обычно не имеют движения, если только это не сверхъестественные существа (н. сошки, бесы, спец-единицы и т.п.). Принадлежность статистов к движению ведущий должен указать и прописать отдельно.

Примечание: символ «*» при описании изъянов означает крупный изъян. При отсутствии данного символа изъян считается мелким. Символ «*» при описании черт означает цветную черту, для активации которой ведущий жертвует фишку.

БАНДИТ

Когда человеческая жизнь не стоит ничего, а силы охраны правопорядка слабы и малочисленны, найдётся огромное количество желающих поправить своё материальное положение за счёт других. В хаосе Красной Земли разбойничьи ватаги под разноцветными знамёнами и удобными им лозунгами терроризируют целые губернии.

Движение: *любое;*

Происхождение: *любое;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d8;*

Навыки: *верховая езда d4, взлом d4, внимание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d8, стрельба d6*

харизма: *0;* **шаг:** *5;* **защита:** *6;* **стойкость:** *6;*

Изъяны: *в розыске**;

Черты: *убийца*;

Снаряжение: наган (2d6+1, 12/24/48, обойма 7, револьвер); нож (d6 +d4).

ВОР

Грабители и воры чувствуют себя настоящими хозяевами даже в крупных городах. Ни один горожанин не может чувствовать себя в полной безопасности даже в собственном доме, а об улицах не идёт и речи.

Движение: *любое;*

Происхождение: *любое;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d8, характер d4, сила d4, выносливость d6;*

Навыки: *азартные игры d8, взлом d6+2, внимание d6+2, драка d6, лазанье d6+2, маскировка d8+2, провокация d6, стрельба d6;*

харизма: *0*; **шаг:** *5;* **защита:** *5;* **стойкость:** *5;*

Изъяны: в розыске;

Черты: *вор;*

Снаряжение: наган (2d6+1, 12/24/48, Обойма 7, револьвер); нож (2d4).

ВСАДНИК

Конница — основная ударная сила армий Красной Земли. Красные кавалеристы, лихие казаки, горские джигиты, степные батыры, туркестанские басмачи - все они настолько сжились со своими скакунами, что не представляют жизни без них.

Движение: *любое;*

Происхождение: *любое;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d8;*

Навыки: *верховая езда d10, внимание d6, драка d8, маскировка d4, метание d4, стрельба d6;*

харизма: *0;* **шаг:** 5; **защита:** 6; **стойкость:** 7 (1);

Черты: *твёрдая рука, верный зверь;*

Снаряжение: винтовка (2d8, 50/100/200, обойма 5, ББ2), шашка (2d6), будёновка/папаха (броня 1, защита головы), конь нормального качества.

КОМАНДИР

Ни одно войско не бывает без командира. Революционные краскомы, белые офицеры, казачьи атаманы, вожди повстанцев и главари бандитов равно прославили себя на бесчисленных полях сражений и являются главными героями кровавой истории Красной Земли.

Движение: *любое;*

Происхождение: *любое;*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8;*

Навыки: *верховая езда d6, внимание d4, военное дело d8, драка d8, запугивание d6, стрельба d8;*

харизма: *0;* **шаг:** *5;* **защита:** *6;* **стойкость:** *6;*

Черты: *командный голос, держать строй!;*

Снаряжение: *наган офицерский (2d6+1, 12/24/48, обойма 7, револьвер, полуавтомат), шашка (2d6).*

КРЕСТЬЯНИН

Крестьяне — самый многочисленный слой населения Красной Земли. Власть любых гособразований всегда угнетала их и наживалась на их нелёгком труде. Они не ждут от мира ничего хорошего, лишь бы их оставили в покое и дали жить своей жизнью. За это они готовы сражаться до последней капли крови.

Движение: *любое;*

Происхождение: *крестьянин;*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d10;*

Навыки: внимание d4, выживание d6+2, выслеживание d6+2, драка d6, запугивание d4, ремесло d6, стрельба d6;

харизма: *0;* **шаг:** *5;* **защита:** *5;* **стойкость:** *8 (1);*

Изъяны: *неграмотность*, суеверность;*

Черты: *крепкое здоровье, егерь, бугай;*

Снаряжение: *обрез (1-3d6/2d10, 5/10/20, обойма 2, дробовик), топор (2d6), тулуп и треух (броня 1).*

МАРГИНАЛ

Великая и Гражданская войны, Перелом, все перипетии и ужасы последних лет сломали немало людских судеб. Многие люди, до войны влиятельные и состоятельные, стали попросту никем, лишившись всего и пополнив собой ряды никому не нужных нищих, бродяг и люмпенов…

Движение: *любое*

Происхождение: *любое*

Характеристики: *ловкость d6; смекалка d6; характер d4; сила d6; выносливость d4.*

Навыки: *взлом d4, внимание d6, драка d6, маскировка d6, метание d8, провокация d6, уличное чутьё d6, +2 очка навыков*

харизма: 0; шаг: 5; защита: 5; стойкость: 4;

Изъяны: *недуг*, недоверчивость*

Черты: *бдительность, глоток мужества*

Снаряжение: дубина (2d6), нож (d6+d4).

МАТРОС

Матросы сыграли огромную роль в революционных событиях и Гражданской войне. Сейчас, когда полноценный флот остался только у Новороссии и в Республике М.Р.А.К., их чаще можно встретить на суше, где они заслужили славу лихих бойцов.

Движение: *любое;*

Происхождение: *любое;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8;*

Навыки: *внимание d6, вождение d4, драка d8, запугивание d6, плавание d4, ремонт d6, стрельба d8, судовождение d6, убеждение d4-3, уличное чутьё d4-1;*

харизма: *-1;* **шаг:** *6;* **защита:** *6;* **стойкость:** *6;*

Изъяны: *дурная привычка;*

Черты: *атака с двух рук, смелость;*

Снаряжение: *маузер (2d8, 15/30/60, обойма 10, ББ2, полуавтомат), кортик (d6 +d4)*

ОБЫВАТЕЛЬ

Обычным людям на Красной Земле не позавидуешь. Им пришлось сполна хлебнуть горестей. Большая их часть уже свыклась с отчаянием и не загадывает дальше следующего дня. Да и бежать им некуда — кругом хаос, разруха и война.

Движение: *любое;*

Происхождение: *любое;*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6;*

Навыки: *азартные игры d4, внимание d4, выживание d4, драка d4, лечение d4, ремонт d4, убеждение d6, уличное чутьё d6, + 5 очков навыков;*

харизма: *0;* **шаг:** *5;* **защита:** *4;* **стойкость:** *5.*

Черты: *полезные связи.*

Снаряжение: *любое.*

ПОВСТАНЕЦ

Обычный мирный житель, чей быт был нарушен захватчиками или классовыми врагами. Он покинул родной дом и ушёл в лес, степь или в горы, чтобыс оружием в руках сражаться с угнетателями, добывая себе и своим детям лучшую долю.

Это и повстанцы оккупированных Рейхом территорий, и красные партизаны Сибири, и бойцы многочисленных ватаг народных армий окраин Красной Земли.

Движение: *любое;*

Происхождение: *любое;*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8;*

Навыки: *верховая езда d6, внимание d4, выживание d6, выслеживание d6, драка d8, запугивание d4, плавание d4, стрельба d6;*

харизма: *0;* **шаг:** *5;* **защита:** *6;* **стойкость:** *7(1);*

Изъяны: *в розыске*;*

Черты: *боевая закалка, твёрдая рука;*

Снаряжение: *винтовка (2d8, 50/100/200, обойма 10, ББ2), шашка (2d8), папаха (броня 1, защита головы).*

СЛЕДОПЫТ

Профессиональный охотник, собиратель, разведчик или контрабандист, знающий местность как свои пять пальцев. Знаток тайных дорог и схронов, мастер выслеживания, умеющий выживать в дикой местности, он может работать как на разведку какого-либо образования, так и оказывать услуги проводника частным лицам или небольшим компаниям.

Движение: *любое*

Происхождение: *любое*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8;*

Навыки: *атлетика d6, выживание d8, внимание d8, выслеживание d8, драка d6, ремонт d6, стрельба d6.*

харизма: *0;* **шаг:** *6;* **защита:** *4;* **стойкость:** *5*

Изъяны: *жадность, неотёсанный*

Черты: *бдительность, егерь, шестое чувство.*

Снаряжение: *походное снаряжение среднего качества; ружьё (12/24/4; 1-3d6, залп с 2-х стволов +2 на попадание, обойма 2, дробовик), нож (сила+d4).*

СЛУЖИТЕЛЬ МУЗ

В мире Красной Земли, несмотря на революционный хаос и военные конфликты, процветают разнообразные искусства, как подчинённые идеологии гособразований, так и свободные от неё. Куплетисты и частушечники, поэты, актёры, джазмены, художники агитплакатов – всеони продолжают свою деятельность на радость людям.

Движение: *любое*

Происхождение: *любое*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d4.*

Навыки: *атлетика d6, азартные игры d4, внимание d6, драка d4, метание d6, искусство d8, убеждение d6, провокация d6.*

харизма: *1;* **шаг:** *6;* **защита:** *4;* **стойкость:** *4;*

Изъяны: *слабак, не от мира сего;*

Черты: *привлекательность, полезные связи*

Снаряжение: *инструменты для искусства (нормальное качество), кастет (d6+d4).*

СОЛДАТ

На Красной Земле нет мира. Десятки тысяч людей, имена которых история не помнит, сражаются в многочисленных армиях под разными флагами.

Движение: *любое;*

Происхождение: *любое;*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d6, характер d4, сила d6, выносливость d8;*

Навыки: *верховая езда d4, внимание d6, военное дело d4, драка d6, запугивание d6, маскировка d4, метание d6, плавание d4, стрельба d6;*

харизма: *0;* **шаг:** *5;* **защита:** *5;* **стойкость:** *6;*

Снаряжение: *винтовка (2d8, 50/100/200, обойма 10, ББ2), штык (2d6, дальность 1, защита+1, двуручное).*

СТРАЖ ПОРЯДКА

Борец с преступностью, день за днём выходящий на улицы, чтобы беречь покой мирных граждан. Это участковые, городовые и околоточные надзиратели, бойцы народной милиции или сельской самообороны. Они зачастую являются единственным щитом между обывателями и нарастающим валом беззакония.

Движение: *любое;*

Происхождение: *любое;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d10, характер d6, сила d6, выносливость d6;*

Навыки: *анализ текста d6, взлом d4, внимание d6, выслеживание d6, драка d6, запугивание d6, маскировка d4, провокация d4, стрельба d6, убеждение d6, уличное чутьё d6;*

харизма: *0;* **шаг:** *6;* **защита:** *5;* **стойкость:** *5;*

Черты: *железная воля, хладнокровие;*

Снаряжение: наган (2d6+1, 5/10/20, обойма 7, ББ1), шашка (2d6).

ФРОНТОВИК

Он выжил в окопах Великой Войны, его не убила ни пуля, ни шрапнель, не извели ни ядовитые газы, ни ужасные танки. Солдатская смекалка не раз спасала его от верной смерти и выводила невредимым из, казалось бы, безнадёжных ситуаций. Он вернулся домой в родной город или деревню, чтобы взять то, что причиталось ему по праву. Солдаты-фронтовики могут налаживать мирный быт, но скорее всего они окажутся в рядах милиции и вооружённых сил одного из гособразований, повстанческих армиях или пополнят число обычных бандитов.

Движение: *любое;*

Происхождение: *любое;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8;*

Навыки: *верховая езда d4, внимание d6, военное дело d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d4, метание d6, стрельба d8;*

харизма: *0;* **шаг:** *6;* **защита:** *7;* **стойкость:** *6;*

Черты: *военный (младший командир), вся жизнь в строю, стальные нервы, уклонение, штыковая атака;*

Снаряжение: *винтовка (2d8, 50/100/200, обойма 10, ББ2), штык (2d6, дальность 1, защита +1, двуручное), наган офицерский (2d6+1, 12/24/48, 7, 1, полуавтомат), гранаты осколочные (3d6, 5/10/20, СШ).*

ШПИОН

Далеко не всё на Красной Земле решается грубой силой. Очень часто гособразования прибегают к более деликатным методам. Тогда им на помощь приходят шпионы. Многие из них — выходцы из царской охранки.

Движение: *любое;*

Происхождение: *любое;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6;*

Навыки: *взлом d6, внимание d6, военное дело d4, выслеживание d6, драка d6, лазанье d4, маскировка d8, провокация d6, стрельба d6, убеждение d4, уличное чутьё d6+2;*

харизма: *0;* **шаг:** *5;* **защита:** *5;* **стойкость:** *5;*

Черты: *свой среди чужих, шестое чувство;*

Снаряжение: *карманный пистолет (2d6-2, 5/10/20, обойма 6).*

ЭСКУЛАП

Во все века были востребованы люди, умеющие спасти жизнь и здоровье. В эпоху Гражданской войны ценность таких людей возросла многократно – даже врачей и медсестёр, служащих в войсках врагов, победители не казнят, а переманивают на свою сторону. Да и вне театров военных действий все эти люди – земские доктора, фельдшеры, даже сельские костоправы и повитухи нужны и важны.

Движение: любое

Происхождение: любое

Характеристики: *ловкость d6 смекалка d8 характер d6 сила d4 выносливость d6*

Навыки: *анализ текста d6, внимание d6, драка d4 классическое образование d6 лечение d8 убеждение d6, уличное чутьё d6*

харизма: 0; шаг: 6; защита: 4; стойкость: 5;

Изъяны: *пацифизм*

Черты: *целитель, свой среди чужих*

Снаряжение: медицинские инструменты (нормальное качество), лекарства нормального качества (3).

КОМИССАР

Выдвинутые Революцией в первые ряды, комиссары отдают себя без остатка на благо трудового народа. В каждой воинской части, на каждом предприятии, в коммуне или совхозе, на любой стройке и вообще на всяком важном участке красные комиссары ведут за собой рабоче-крестьянские отряды и следят за соблюдением порядка и дисциплины. Слово комиссара — закон. Их убеждённость в правоте своего дела не знает преград, а несгибаемая воля вошла в легенды.

Движение: *красное*

Происхождение: *интеллигент, пролетарий.*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6;*

Навыки: *вождение d6, внимание d4, военное дело d6, драка d8, запугивание d6+2, провокация d6, провокация d4, убеждение d6, уличное чутьё d6.*

харизма: 0; **шаг:** *5;* **защита:** *6;* **стойкость:** *6 (1);*

Изъяны: *причуда (трезвенник), примета малая, Фома неверующий;*

Черты: *держать строй!, железная воля, командный голос, смелость, сопротивление сверхъестественному (рационализм); энергия масс*; ни шагу назад!*; смело, товарищи, в ногу!*;*

Снаряжение: маузер (2d8, 15/30/60, обойма 10, ББ2, запугивание +1), кожанка (броня 1, защищает торс и руки), спецмандат, фонарик электрический.

НОВАТОР

Новая Наука открывает перед человеком невиданные возможности, но внедрять их приходится методом проб и ошибок. Нужны люди, готовые сделать своё тело испытательным полигоном, не боясь возможных увечий и даже смерти. Новаторы первыми тестируют новонаучные устройства, дающие пока нестабильные, но уже далеко выходящие за рамки доступного ранее результаты.

Движение: *красное*

Происхождение: *пролетарий*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d8, характер d4, сила d6, выносливость d10;*

Навыки: *внимание d6, драка d6, запугивание d4+2, метание d4, Новая Наука d10, пилотирование d6, провокация d4, реальное образование d6, ремонт d10, стрельба d10;*

харизма: *-1;* **шаг:** *5;* **защита:** *6;* **стойкость:** *10 (3);*

Изъяны: *классовый враг, неблагонадёжный, уродство (последствия неудачных испытаний);*

Черты: *боевая закалка, изобретатель, мистический дар (Новая Наука, аспект: гиломорфетика, флуктуатика), пункты силы, хладнокровие, энергия масс*; диалектическое единство**

Силы: *ПС 15, Взрыв (боевой флуктуатор), Невидимость (радиошлем Визенштейна), Полёт (ракетный ранец).*

Снаряжение: автомат Фёдорова (2d6+1, 20/40/80, обойма 25, ББ1, Автоматическое), гиломорфный бронежилет и каска (броня 3), инструменты хорошего качества.

НОВОМУЗЫКАНТ

Деятель одного из новомузыкальных ансамблей либо музыкант-одиночка одного из революционных гособразований, член Пролеткульта или другой

творческой организации, воспевающий зарю Нового Мира, технический прогресс и неизбежное торжество социализма по всей Земле. Его искренняя вера в торжество Просвещения и Разума над мракобесием и косностью наполняет революционным вдохновением всех окружающих, помогая разглядеть за пологом суровой действительности дорогу к Светлому Будущему.

Движение: *Красное*

Происхождение: *интеллигент, мещанин, дворянин*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d4;*

Навыки: *анализ текста d6, внимание d4, Новая Наука d8, искусство (вокал, клавишные) d8, классическое образование d6, реальное образование d6, провокация d6, убеждение d10+2, уличное чутьё d6.*

харизма: *2;* **шаг:** *5;* **защита:** *2;* **стойкость:** *5;*

Изъяны: *пацифизм*, не от мира сего;*

Черты: *мистический дар (Новая Наука, аспект: психофлуктуатика), образование, сердцеед/роковая женщина, харизматичный, энергия масс*; пламенная речь**

Силы: *ПС 10, Поддержка, Рассеивание, Смятение, Усилить/Ослабить параметр, Кукла.*

Снаряжение: *клавитара (либо иной новомузыкальный инструмент), спецмандат Пролеткульта или иного Красного творческого союза.*

Революционер

Он положил свою жизнь на алтарь революции, посвятив её всю без остатка переустройству мира во благо трудового народа. При старом режиме он печатал и распространял нелегальные газеты, налаживал работу подпольных революционных кружков или в эмиграции разрабатывал теоретические основы Нового мира. Сейчас он может заниматься обустройством мирной жизни в одном из новых социалистических гособразований или вернуться на привычное нелегальное положение и встать на путь подпольной борьбы против контрреволюционных белогвардейских режимов.

Движение: *Красное*

Происхождение: *интеллигент, пролетарий.*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d8;*

Навыки: *верховая езда d4, внимание d4, драка d8, запугивание d6+1, классическое образование d6, маскировка d6, метание d4, провокация d6, стрельба d8, убеждение d6, уличное чутьё d6.*

харизма: *+2/-2;* **шаг:** 5; **защита:** *6;* **стойкость:** *6;*

Изъяны: *в розыске*, не от мира сего;*

Черты: *богатая биография, везение, образование, энергия масс**

Снаряжение: маузер (2d8, 15/30/60, обойма 10, ББ2, запугивание +1), шашка (2d4), гранаты (5) (3d6-2, СШ).

Чекист

Не щадя себя и других, он день и ночь стоит на страже мирной жизни граждан революционных государственных образований, забыв о своих личных нуждах, интересах и даже здоровье. Работникам

советских правоохранительных органов приходится бороться не только с обычными ворами, убийцами и бандитами: им противостоят неуловимые террористы, матёрые диверсанты и зубры белогвардейской разведки, а также загадочные эзотерические контрреволюционеры.

В борьбе с врагами трудового народа чекистам приходится порой прибегать к самым суровым мерам социальной справедливости. Так будет до тех пор, пока последняя отрубленная голова гидры контрреволюции не будет прижжена калёным железом.

Движение: *Красное*

Происхождение: *дворянин, мещанин.*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d8;*

Навыки: *анализ текста d8, внимание d6+2, военное дело d4, драка d4, запугивание d6+3, классическое образование d6, маскировка d6, метание d4, провокация d6+2, стрельба d6, убеждение d6, уличное чутьё d6*

харизма: *0;* **шаг:** *5;* **защита:** *4;* **стойкость:** *6;*

Изъяны: *бей своих, чтобы чужие боялись*, недоверчивость, городской житель;*

Черты: *железная воля, хладнокровие, бдительность, энергия масс* смерть паразитам трудящихся масс!*;*

Снаряжение: маузер (2d8, 15/30/60, обойма 10, ББ2, запугивание +1), наручники.

Белогвардеец

Когда-то боевой офицер Императорской, а ныне одной из Белых армий, он заслужил свои чины и награды упорным самоотверженным ратным трудом. Он презирает выскочек, враз заделавшихся полковниками и генералами в революционной неразберихе, и свято хранит традиции боевого офицерского братства.

Движение: *белое*

Происхождение: *интеллигент*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8;*

Навыки: *анализ текста d6, верховая езда d6, внимание d4, военное дело d10+2, драка d8, запугивание d4, классическое образование d6, стрельба d8, убеждение d4.*

харизма: *0;* **шаг:** *5;* **защита:** *7;* **стойкость:** *6;*

Изъяны: *не от мира сего, офицерская честь;*

Черты: *боевая закалка, боевой пыл, высшее образование (военное), держать строй!, командный голос, образование, сила личности, ангел-хранитель*, ангельская длань*;*

Снаряжение: браунинг (2d6, 12/24/48, Обойма 8, ББ1, Полуавтомат), сабля (1d8+1d6, ББ 2).

Белый рыцарь

Он был с Белым Движением с первых дней его существования и останется до последнего мига своей жизни. Он прошёл Ледяной поход, либо переход Яссы-Дон, и является членом «цветной дивизии». Это благородный воин, чьим наиболее грозным оружием являются внутренняя дисциплина и глубокая искренняя вера. Лишённый страха смерти и не цепляющийся за свою бренную оболочку он готов вынести любые тяготы и лишения во имя торжества Белого дела.

Движение: *белое*

Происхождение: *дворянин.*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d8;*

Навыки: *внимание d4, вождение d4, выживание d6, драка d12+2, запугивание d4, лечение d4, маскировка d6, метание d6, стрельба d8, убеждение d4-4.*

харизма: *+2/-2;* **шаг:** *5;* **защита:** *8;* **стойкость:** *6;*

Изъяны: *бей своих, чтобы чужие боялись*, враг*, офицерская честь;*

Черты: *богатая биография, блок, боевая ярость, избранный, именное оружие (шашка), образование, сопротивление сверхъестественному (вера), ангел-хранитель*, ангельская неколебимость*, ангельская прозорливость*;*

Снаряжение: браунинг (2d6, 12/24/48, обойма 8, ББ1, полуавтомат), шашка (2d8+1), гранаты (5) (3d6-2, 5/10/20, СШ).

Оккультист

Ещё до Перелома он изучал старинные манускрипты и магические практики, состоял в различных оккультных кружках или разрабатывал собственное мистическое учение. Новое время неожиданно даже для него самого расширило и углубило его способности, поставив вровень с Папюсом, Сен-Жерменом и графом Калиостро.

Движение: *белое*

Происхождение: *дворянин, буржуа.*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d12, характер d8, сила d4, выносливость d6;*

Навыки: *анализ текста d10+2, внимание d4, драка d4, лечение d6, классическое образование d10, реальное образование d6, оккультизм d10, стрельба d4, убеждение d4.*

харизма: *0;* **шаг:** *5;* **защита:** *4;* **стойкость:** *5;*

Изъяны: *не от мира сего, слабак.*

Черты: *мистический дар (оккультизм, аспект: герметизм), образование, пункты силы, ритуалист, чародей, ангел-хранитель*;*

Силы: *ПС 15, Взрыв, Исцеление, Невидимость, Стрела, Призыв союзника, Усилить/Ослабить параметр;*

Снаряжение: браунинг (2d6, 12/24/48, обойма 8, ББ1, полуавтоматическое), книга заклинаний, магический жезл, ритуальный нож (сила+1, зачарован).

Священнослужитель

Православный, лютеранский или католический монах или священник, муфтий, мулла или раввин, ещё до Перелома он был духовным пастырем, наставляя людей на путь истинный, увещевая и утешая. Перелом утвердил правоту его искренней веры, дав божественный дар творить чудеса. Он может как уединится в своём приходе или уйти отшельничать в пустынь, так и выйти в мир, дабы нести крест подвижничества, возвращая в лоно господне оступившиеся души.

Движение: *белое*

Происхождение: *духовенство*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6;*

Навыки: *атлетика d4-4, анализ текста d6, внимание d6, драка d4, лечение d6, классическое образование d8, оккультизм d8, провокация d6, убеждение d8+1.*

харизма: *+1;* **шаг:** *4;* **защита:** *5;* **стойкость:** *7;*

Изъяны: *не убий!, преследуемый, пацифизм.*

Черты: *духовное образование, высшее образование, иссушение духа, мистический дар (оккультизм, аспект: теургия), харизматичный, ангел-хранитель*, ангельский образ**

Силы: *ПС10, Благословление/проклятие, Изгнание, Иссушение, Исцеление, Поддержка;*

Снаряжение: посох пастыря (2d6, дальность 1, дополнительный урон магией 2d4 против сверхъестественных существ, двуручное), серебряный наперсный крест (либо иной священный символ), священная книга.

Сыщик

В прошлом — полицейский, следователь царской охранки, жандармский офицер или просто одарённый дилетант. Задачи сыщиков разнообразны: кроме борьбы с преступностью он предупреждает теракты, противостоит подпольным агентурным сетям, борется с подстрекателями и агитаторами, предупреждает коррупцию и злоупотребления чиновников и промышленников, отслеживает настроения в среде разлагающейся интеллигенции.

Движение: *белое*

Происхождение: *мещанин*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d6;*

Навыки: *анализ текста d6+2, атлетика d6, взлом d6, внимание d6+2, вождение d4, выслеживание d6, драка d6, маскировка d6, ремонт d6, стрельба d6, убеждение d6, уличное чутьё d6.*

харизма: *+2;* **шаг:** *5;* **защита:** *5;* **стойкость:** *5;*

Изъяны: *враг*, городской житель;*

Черты: *быстрая реакция, исследователь, шестое чувство, ангел-хранитель*;*

Снаряжение: браунинг (2d6, 12/24/48, обойма 8, ББ1, полуавтомат), набор инструментов криминалиста хорошего качества, письменные принадлежности.

♣ ГОПНИК

До революции в крупных городах существовали ночлежки Городского Общества Призрения (ГОП), в которых обитали люмпенизированные представители городского дна, занимающиеся мелким криминалом – собственно, гопники. Объединившись в городские банды, они постоянно выясняют между собой отношения, но никогда не отказывают себе в удовольствии избить и ограбить незадачливого прохожего.

Движение: *зелёное*

Происхождение: *деклассированный.*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d10, выносливость d10;*

Навыки: *анализ текста d4-6, атлетика d6, взлом d6, внимание d6, выживание d4, выслеживание d4, драка d8+2, запугивание d6, маскировка d6, провокация d4, стрельба d6, уличное чутьё d6.*

харизма: *-1;* **шаг:** *4;* **защита:** *6;* **стойкость:** *7;*

Изъяны: *бей своих, чтобы чужие боялись, в розыске, дурная привычка, неграмотность;*

Черты: *бугай, глоток мужества, запрещённый приём, мастер боевых искусств, тяжёлая рука, сила Земли-матушки**

Снаряжение: наган (2d6+1, 12/24/48, обойма 7, ББ1, револьвер), кулаки (d10+d4), алкоголь (самогон, 0,5 л.).

♣ КАЗАК

Добрый молодец одного из одиннадцати казачьих

войск Российской Империи, разбросанных по самым беспокойным окраинам огромной державы. Их предки сражались со степняками, покоряли Сибирь и Дальний Восток, гнали Наполеона до самого Парижа и наводили ужас на немцев и австрияков на полях сражений Великой Войны. На всех фронтах Гражданской Войны и в армиях всех гособразований казаки делают то, что умеют лучше всего — сражаются без страха и жалости.

Движение: *зелёное*

Происхождение: *казак*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6;*

Навыки: *атлетика d4, верховая езда d10, внимание d6, военное дело d6, выживание d4, выслеживание d4, драка d8, запугивание d6, маскировка d4, стрельба d8, убеждение d4-5, уличное чутьё d4-5.*

харизма: *-3;* **шаг:** *5;* **защита:** *6;* **стойкость:** *6;*

Изъяны: *аура опасности, длинный язык*

Черты: *верный зверь, контратака, меткий стрелок, сила Земли-Матушки*, твёрдая рука.*

Снаряжение: винтовка (2d8, 50/100/200, обойма 10, ББ2), шашка (2d8), бурка (Броня 1, защищает торс и руки), гранаты (2) (3d6-2).

♣ КОЛДУН

Как его деды и прадеды, колдун служит неведомым силам и языческим богам. Хранители древних знаний, колдуны и колдуньи испокон веков были источниками страха и последней надежды для односельчан. Ведь это они справляются с неподвластными обычной медицине болезнями, привораживают неверных супругов и насылают проклятья на скот и потомство. А что они могут теперь, после Перелома, ведомо только силам Иного Мира.

Движение: *зелёное*

Происхождение: *крестьянин.*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d10;*

Навыки: *внимание d6, выживание d6, драка d6, запугивание d4, колдовство d10, лечение d8, стрельба d6;*

харизма: *-2;* **шаг:** *5;* **защита:** *5;* **стойкость:** *7;*

Изъяны: *неотёсанный, дурной характер, суеверность*

Черты: *мистический дар: (колдовство, аспект: ведовство), Сила Земли-Матушки*, зельеварение;*

Силы: *ПС 15, Волна, Доспех, Ослепление, Превращение, Призыв союзника, Рассеивание, Увидеть/Скрыть сверхъестественное.*

Снаряжение: обрез (1-3d6/2d10, 5/10/20, обойма 2, дробовик), посох (2d6, защита +1, дальность 1, дополнительный урон магией против сверхъестественных существ 2d4, двуручное), зелье исцеления (2).

♣ КУЛАК

Кулак – сельский богач, отдающий деньги в рост, имеющий собственное мелкое предприятие и использующий труд батраков. Власть кулака на селе почти безгранична, многие крестьяне, попавшие в его кабалу, втайне его ненавидят, но вынуждены исполнять все его пожелания.

Движение: *зелёное*

Происхождение: *кулак*

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6;

Навыки: азартные игры d4 внимание d6, выживание d6, драка d6, запугивание d6, маскировка d4, стрельба d6, убеждение d6;

харизма: *-2;* **шаг:** *6;* **защита:** *5;* **стойкость:** *6;*

Изъяны: *жадность*, каменное сердце, неотёсанный*

Черты: *агрессивная торговля, богатство, крепкое здоровье, запасливый, полезные связи, сила Земли-матушки*, все свои*;*

Снаряжение: обрез (1-3d6/2d10, 5/10/20, обойма 2, дробовик), деньги (500 золотых).

♣ ХАРАКТЕРНИК

Из глубины веков доходят предания о великих казачьих воителях, непревзойдённых мастерах боя и обладателях тайного колдовского знания. Их не берёт ни штык, ни пуля, а в сече они стоят сотни обычных бойцов.

Движение: *зелёное*

Происхождение: *казак*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d4, характер d8, сила d10, выносливость d10;*

Навыки: *верховая езда d8, внимание d4, военное дело d6, выживание d4, драка d10, запугивание d4, колдовство d8, метание d4-4, стрельба d10-2, убеждение d4-5, уличное чутьё d4-5;*

харизма: *-3;* **шаг:** *5;* **защита:** *7;* **стойкость:** *7;*

Изъяны: *аура опасности, одноглазый;*

Черты: *амбидекстр, атака с двух рук, мистический дар (колдовство), круговой удар, стальные нервы, твёрдая рука, сила Земли-Матушки*, каменные кости*, громовой удар*.*

Силы: *ПС 10, Дар Воина, Исцеление, Превращение, Проворство, Сокрушение, Сон, Увеличение/уменьшение, Щит.*

Снаряжение: шашка (2) (сила+d8), наган офицерский (2) (2d6+1, 12/24/48, барабан 7, ББ 1, полуавтомат).

♠ БЛАТНОЙ

Член одной из организованных преступных группировок, опытный налётчик, ловкий вор, безжалостный рэкетир или матёрый «медвежатник». Кумир уличной гопоты, он поднялся из грязи городских подворотен и портовых трущоб до вершины преступной иерархии. Жизнь блатных проходит в дерзких налётах, перестрелках со стражами порядка и безудержных гулянках.

Движение: *чёрное*

Происхождение: *деклассированный*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d8;*

Навыки: *взлом d4, внимание d6, драка d6, запугивание d4, маскировка d10, провокация d6, ремонт d4, стрельба d8, убеждение d6, уличное чутьё d10;*

харизма: *0;* **шаг:** *5;* **защита:** *5;* **стойкость:** *6;*

Изъяны: *дурная привычка, в розыске*;*

Черты: *везение, рок-н-ролл!, дьявольское везение*, врёшь не возьмёшь!*, как рыба в воде*, карта бита!*, мы подошли из-за угла*, умри ты сегодня, а я завтра!*;*

Снаряжение: браунинг (2d6, 12/24/48, обойма 8, ББ1, полуавтомат), томмиган (2d6+1, 12/24/48, магазин 20, ББ1, скор. 3, автомат), финка (d6+d4).

♠ МАЛЕФИК

Анархо-мистик, «последний адепт и носитель эстетики Зла», лишённый каких-либо принципов и тормозов. Скармливая остатки души своему внутреннему Пламени, он не знает ни страхов, ни сомнений в своём Пути к становлению Абсолютом.

Движение: *чёрное*

Происхождение: *интеллигент*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d4, выносливость d6;*

Навыки: *анализ текста d6, драка d6, запугивание d6, классическое образование d6, стрельба d6,* **Анархо-мистицизм** *(аспект: демонология): Взрыв d10, Призыв союзника (бес) d10, Создать нежить d10*

харизма: *0;* **шаг:** *5;* **защита:** *5;* **стойкость:** *5;*

Изъяны: *не от мира сего, ночные кошмары*, слабак;*

Черты: *новая сила (2), образование, подчинение Пламени дьявольское везение*, дуракам везёт*;*

Снаряжение: браунинг (2d6, 12/24/48, обойма 8, ББ1, полуавтомат), адописная икона (+2 к проверкам анархо-мистицизма, дополнительная кость наносимого магией урона d6).

♠ МАНЬЯК

С наступлением темноты на городские улицы выходят ночные хищники – серийные убийцы, кровавые садисты, одержимые желанием мучить и убивать. Агрессивные психопаты получают извращённое удовольствие от мучений своих жертв. Органы правопорядка как революционных, так и реакционных гособразований тратят немало сил на очистку городов от этих злобных сумасшедших.

Движение: *чёрное*

Происхождение: *мещанин*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6;*

Навыки: *атлетика d8, взлом d10, внимание d6, выслеживание d6, драка d10, запугивание d6, маскировка d8.*

харизма: *0;* **шаг:** *8;* **защита:** *7;* **стойкость:** *5;*

Изъяны: *в розыске*, городской житель, мрачный секрет.*

Черты: акробат, быстроногий, везение, шестое чувство, убийца, дьявольское везение*, сам чёрт не брат*

Снаряжение: тесак или кинжал (сила+d4), поддельные документы хорошего качества.

♠ ТЕРРОРИСТ

Для Чёрных террор — это истинный смысл существования. Их умения обращаться с оружием, взрывчаткой, навыки подпольной работы и умение появляться из ниоткуда и исчезать в никуда оказались широко востребованными в условиях гражданской войны, и ни один политик на Красной Земле, будь он большевиком или монархистом, не может чувствовать себя в полной безопасности.

Движение: *чёрное*

Происхождение: *любое*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d4, характер d8, сила d6, выносливость d8;*

Навыки: *военное дело (диверсант, сапёр) d6, внимание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d8, метание d8, стрельба d10*

харизма: *-2;* **шаг:** *5;* **защита:** *7;* **стойкость:** *6;*

Изъяны: *в розыске*, враг**

Черты: *блок, меткий стрелок, полезные связи, уклонение, дьявольское везение*,*

Снаряжение: браунинг (2d6, 12/24/48, обойма 8, ББ1, полуавтомат), кортик (2d4), связка динамита (2d6*10, СШ), газовые гранаты (2) (4d6, 5/10/20, БШ).

♠ ФИГЛЯР

Скука и унылый догматизм, царящие как в Красных, так и в Белых гособразованиях, отвратительны и непереносимы для многих молодых людей и девушек, преклоняющихся перед современным авангардным искусством, которое не понимает и никогда не поймёт серая людская масса. Они стремятся разрушать саму основу реальности, устраивая безумные перфомансы и абсурдистские хэппенинги, расшатывая своими выходками общественный порядок.

Движение: *чёрное*

Происхождение: *интеллигент*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d4;*

Навыки: *азартные игры d6, драка d6, маскировка d4-2, искусство d6, провокация d8, уличное чутьё d6,* **Анархо-мистицизм** *(аспект: акционизм): Вещица d8, Маска d8, Неосязаемость d8;*

харизма: *1;* **шаг:** *6;* **защита:** *5;* **стойкость:** *4;*

Изъяны: *не от мира сего, причуда, пацифизм*

Черты: *везение, привлекательность, стремительность, новая сила (2), дьявольское везение*, врёшь, не возьмёшь!*, как рыба в воде*.*

Снаряжение: инструменты для искусства нормального качества, поддельные документы нормального качества, кастет (сила+d4), доза кокаина (2).

Сверхъестественные существа на Красной Земле бывают трёх видов: *нежить*, *чудовища* и *духи*. Отдельным видом являются *нелюди* – живые разумные существа, встречающиеся сугубо в определённых регионах, не принадлежащие к виду homo sapiens – например джинны Ближнего Востока, «дивьи люди» Урала, арктические гномы Полярной Оккупационной зоны С.А.С.Ш. и т.п. Но, поскольку в данном разделе правил будут рассмотрены лишь наиболее часто встречающиеся виды сверхъестественных существ, *нелюди* не будут рассматриваться в данной книге – их параметры выложены в книгах тех регионов, где оные обитают.

Нежить представляет собой людей, оживших или оживлённых после смерти с помощью магии Иного Мира. Существует два вида нежити: низшая и высшая. Независимо от разновидности, низшая нежить — это примитивно мыслящие существа, полностью поглощённые единственной целью служения идеалам движения, её представители всегда являются *статистами*. Высшая нежить сохраняет черты прежней человеческой личности, но её поведение всё равно меняется из-за отпечатка Иного Мира, её представители всегда являются *дикими картами*, т. к. это уникальные персонажи. Подробнее о нежити смотри на стр. 112 в главе 4 «Тайны Красной Земли».

Чудовища — это люди, животные, механизмы и даже природные явления, до неузнаваемости изменённые влиянием Иного Мира. В большинстве случаев они обладают огромной физической и магической силой, но при этом низким интеллектом. Они существуют только для войны, проявляя враждебность ко всему живому, в том числе и к представителям своего *движения*.

Духи — это обитатели Иного Мира, проникшие на Красную Землю в результате Перелома. Каждому *движению* соответствует свой вид духов. Духи очень сильны и обладают обширными сверхъестественными способностями, в т. ч. Мистическими дарами. Их долгое нахождение среди людей затруднительно, поэтому они редко вмешиваются в их дела напрямую, предпочитая действовать через посредников: рядовых сторонников *движений*, нежить и чудовищ. Дух не получает *дополнительного урона* (в т.ч. от *прицельной атаки)*; будучи *дикой картой*, не получает штрафы за *ранения*; не подвержен воздействию болезней и ядов. Слабые духи (бесы, сошки) могут быть как *дикими картами*, так и *статистами*, духи посильнее (технобионты, архонты и пр.) всегда являются *дикими картами*.

По своей роли в игре сверхъестественные существа могут быть трёх типов: боец, маг и хитрец. Роль помогает ведущему понять, какое место в его игре оно может занять. Бойцы полагаются на открытый бой, маги используют сверхъестественные силы и мистические навыки, а хитрецы действуют уловками и ударами в спину.

В данном разделе выложены описания представителей *нежити*, *чудовищ* и *духов*, встречающихся почти повсеместно, наиболее часто они встречаются в средней полосе России и на восточных территориях Украины и Белоруссии.

КРАСНАЯ НЕЖИТЬ: НЕКРОБИОНТЫ И СПЕЦ-ЕДИНИЦЫ

СПЕЦ-ЕДИНИЦА

Спец-единицы создаются в результате простой операции некробиотизации. Они обладают интеллектом животного и понимают только простейшие команды. Каждая спец-единица создаётся для выполнения определённой работы: сельскохозяйственной, горной, металлургической, для наблюдения или для войны. Они получают соответствующий этой работе *навык* на уровне *d6* (для военных спец-единиц — *стрельба*) и могут использовать свой *фокус* для её осуществления.

Образ: *боец;*

Движение: *красное;*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6;*

шаг: *6;* **защита:** *3;* **стойкость:** *7;*

Навыки: *драка d6, маскировка d4, ремонт d8+2 (у рабочих) или стрельба d6+2 (у солдат) или внимание d6+2 (у наблюдателей);*

Особенности:

Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Фокус: +2 к действиям для исполнения своей цели. Военные спец-единицы получают +2 к стрельбе, что делает их более опасными противниками.

Слабость к Новой науке: Спец-единицы созданы таким образом, чтобы создателям было легко с ними совладать. Они получают штраф -4 к проверкам на сопротивление *силам* при использовании Новой науки, а *силам*, влияющим на разум, вообще не могут сопротивляться.

Снаряжение: *рабочие:* инструмент (d4 +d6, ломается при 1 на драке); *солдаты:* винтовка (2d8, 50/100/200, штык 2d6, дальность 1, защита +1).

НЕКРОКОМИССАР

Продукт сложной операции некробиотизации., обликом и поведением эти некробионты практически не отличаются от человека, за исключением нескольких не бросающихся в глаза деталей. Тем не менее, на них словно лежит некая печать смерти, заставляющая окружающих настораживаться, испытывая смутный дискомфорт от нахождения с ними рядом.

Образ: *боец;*

Движение: *красное;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6;*

шаг: *6;* **защита:** *7;* **стойкость:** *7;*

Навыки: *драка d8, внимание d6, маскировка d6, стрельба d8, вождение d6, запугивание d6;*

Черты: *атака с двух рук, блок, стальные нервы, ни шагу назад!*, слово комиссара*(за 1 фишку заставляет противников прекратить бой и внимательно слушать персонажа до его следующей инициативы);*

Особенности:

Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Вампиризм: Некробионт может пить кровь живых людей, чтобы восстановить свои силы. Если он удерживает жертву в *захвате* и наносит ей *урон* в результате встречной проверки, равный своей *силе*, плюс дополнительный *d6* при *подъёме*, он мгновенно исцеляет себе одно *ранение* за каждый *подъём*, полученный при нанесении *урона*. *Ранение* наносится жертве в горло. Он также может пить кровь жертвы, находящейся *при смерти*. В таком случае он может исцелить себе одно *ранение*, а жертва (как *статист*, так и *дикая карта*) умирает.

Снаряжение: маузер (2d8, 15/30/60, ББ 2), шашка (2d8).

НЕКРОУЧЁНЫЙ

При жизни он занимался научной деятельностью в сфере новонаучных дисциплин. Его знания и навыки оказались востребованы Советской властью настолько, что над учёным была произведена сложнейшая процедура, не только вернувшая его к жизни, но и усилившая работу определённых участков мозга, сделав его ещё умнее и рациональнее.

Образ: *маг;*

Движение: *красное;*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6;*

шаг: *6;* **защита:** *2;* **стойкость:** *5 (+2);*

Навыки: *анализ текста d8; внимание d6; запугивание d6; Новая наука d10; реальное образование d8; ремонт d8;*

Черты: *изобретатель, хладнокровие, мистический дар (Новая Наука), диалектическое единство*;*

Особенности:

Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Гематотерапия+: Некроучёный развил способность исцелять свой организм при помощи человеческой крови. Выпив пол-литра крови, он исцеляет себе одно ранение. Для исцеления ранений некроучёному подходит человеческая кровь в любом виде, даже консервированная.

Новая Наука: ПС: *15; Силы: Неосязаемость (корпускулярный дуализатор); Призыв союзника (портативный трансформерный реструктуризатор); Поток (флуктуатор); Увидеть сверхъестественное (инфравизор Визенштейна);*

Снаряжение: новонаучные приборы, гиломорфный жилет (броня +2), красный керосин (малая капсула); набор инструментов хорошего качества.

КРАСНЫЕ ЧУДОВИЩА: ПСЕВДОАНТРОПЫ

Термин «псевдоантроп» применяется как правило к искусственно созданным с помощью Новой Науки антропоморфным механизмам, гибридам человека и техники либо человека и животного. Эти создания обладают силами и возможностями, намного превосходящие человеческие. К сожалению, на настоящем этапе развития Новой Науки добиться полного сохранения у псевдоантропа человеческой личности крайне сложно, зачастую вторая составляющая – техническая ли, животная ли, вытесняет человеческую, усложняя контроль над ним. Несмотря на это, в умелых руках учёных Красного Движения псевдоантропы — это сильнейшее оружие в классовой борьбе.

ЗООАНТРОП

Зооантроп — это результат опытов Новой Науки по скрещиванию людей и животных. Чаще всего это происходит путём некробиотического вживления человеческих органов животным (например, гипофиза — собаке-дворняжке), органов животных — человеку (например, жабр для подводного дыхания) либо непосредственного скрещивания человека и животного. И если в случае вживление органов животного человеку сохраняется шанс на сохранение его первоначальной личности, то в иных случаях зооантроп идентифицируется лишь как условно разумная единица, подлежащая обязательному контролю со стороны учёных. Зооантроп, лишённый контроля, может быть опасен для окружающих.

Образ: *боец;*

Движение: *красное;*

Характеристики: *ловкость d10, смекалка d4, характер d4, сила d12, выносливость d10;*

шаг: *8;* **защита:** *6;* **стойкость:** *7;*

Навыки: *атлетика d8, драка d8, маскировка d6, внимание d8, запугивание d6;*

Черты: *амбидекстер, атака с двух рук, берсерк, быстроногий.*

Особенности:

Крепкий: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Наскок: («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Рукопашный бой: зооантропы сражаются только врукопашную;

Ядовитый укус: Яд -2, *удушающий*

Снаряжение: когти (d12 +d4), шашка (d12+d8), укус (d12 +d6, яд, необходим захват).

РОБОТ

В начале 1922 г. в Екатеринбурге на заводе "Уралмаш" была выпущена первая партия экспериментальных многофункциональных роботов (серия ЭМР-1). Эти механизмы в процессе выполнения ряда тестовых задач показали весьма неплохие результаты.

Тогда же было выпущено несколько модификаций боевых роботов. Эти механизмы используются для тяжёлых либо крайне специфических работ, а также в качестве охраны режимных объектов. Существуют также пилотируемые модели – как правило это гигантские механизмы, управляемые человеком-пилотом.

Образ: *боец;*

Движение: *красное;*

Характеристики: *ловкость d4, смекалка d6, характер d4, сила d6, выносливость d8;*

шаг: *8;* **защита:** *5;* **стойкость:** *6 (+4)*

Навыки: *внимание d10, драка d6, стрельба d8.*

Особенности:

Механизм: («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Бесстрашный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Фотоэлементы: тепловидение («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Броня: +4;

Снаряжение: Манипуляторы (сила+ d8) специальное (на боевых моделях – огнемёт или флуктуатор).

ТЕХНОАНТРОП

Ещё одна новинка Высшего Экспериментального Института, гибрид человека и машины. Они выглядят как антропоморфные ходячие механизмы и соединяют в себе человеческое сознание и разрушительную мощь боевой техники. Многие солдаты, потерявшие свои конечности на Великой и Гражданской войне, вернулись в строй как техноантропы.

Образ: *боец;*

Движение: *красное;*

Характеристики: *ловкость d4, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d10;*

шаг: *6;* **защита:** *5;* **стойкость:** *11;*

Навыки: *драка d6, внимание d10, стрельба d8, метание d6;*

Особенности:

Бесстрашный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Механизм: («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Тепловидение: («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Броня: +4 (гиломорфная броня);

Снаряжение: молот (d10+d8, ББ 2 против тяжёлой брони, защита – 1, двуручное), пулемёт Льюиса (2d8, 24/48/96, автомат), газовые гранаты: фосген (4d6, 5/10/20).

КРАСНЫЕ ДУХИ: ИНОСАПИЕТЫ И ТЕХНОБИОНТЫ

Ещё в конце XIX в. Герберт Уэллс написал «Войну Миров» - повесть об инопланетном вторжении на Землю, став невольным предсказателем события, случившегося осенью 1919 года под Москвой. Однако, в отличии от произведения, в реальности о высадке инопланетян на землю знает крайне малое количество людей, и все они – члены ВЭИ либо Совнаркома РССР.

Иносапиеты – те самые инопланетные гости – прибыли на Землю из космических глубин. Их цивилизация давно уже перешла тот рубеж, на котором требуется телесная оболочка, став теми самыми «лучистыми людьми», о которых писал гениальный космист К.Э. Циолковский. Именно отсутствие биологических тел позволило им достигнуть Земли, оно же спасло их в момент крушения спускаемого аппарата. Однако оно же мешает иносапиентам вступать в полномасштабный контакт с людьми – подавляющее большинство аборигенов Земли не видят и не чувствуют звёздных гостей.

Для взаимодействия с людьми, иносапиенты используют в качестве телесной оболочки созданные людьми механизмы и технику. Благодаря своей волновой природе они могут «вселяться» в технику, но делают это не слишком охотно: во-первых, потому что в данном случае в их структуре начинаются изменения, отпечатывающиеся на психике (из-за своей идеалистической природы пришельцы воспринимают технику и её функции как часть себя, оттого стремятся изменить мир в соответствии с функцией механизма, в который вселяются), а во-вторых – что для такого существования им требуется подпитка в виде человеческой крови или «красного керосина» - без неё пришельцы начинают терять разум и личность, превращаясь в ожившую машину, зацикленную лишь на свою функцию и терзаемую жаждой крови. Самостоятельно покинуть механизм неосапиент не может. Механизм, в который вселился иносапиент, и называется технобионтом.

ИНОСАПИЕНТ

Образ: маг;

Движение: красное;

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d6;

шаг *8;* **защита** *6;* **стойкость** *5;*

Навыки: *драка d4-2, внимание d8, Новая Наука d10, провокация d8; уличное чутьё d6;*

Особенности:

Бесстрашный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Бесплотный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Невидимый: иносапиент невидим для человеческого глаза, но его смутные прозрачные очертания просматриваются (проверка *внимания*, *штраф -4*). Он может затаиться, став полностью невидимым, но для этого он не должен ни атаковать, ни двигаться. Как только он двигается или действует, он становится полупрозрачным.

Одержание: если иносапиент оказывается *при смерти*, то вместо проверки на прочность он может за 1 фишку вселиться в любой средний или крупный механизм, находящийся в пределах БШ (центром служит неосапиент). Если он это делает, то становится технобионтом. Он мгновенно выходит из *шока*, с него снимаются все *ранения*, и в следующем *раунде* он может действовать как обычно, но в виде технобионта.

Полёт: («Дневник Авантюриста», стр. 173, шаг 8, ВМНР 3, не может *бежать*);

Темновидение: («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Новая Наука: ПС: 20, *Силы: Волна, Оглушение, Поток, Сон, Рассеивание, Ужас.*

ТЕХНОБИОНТ

Механизм, машина или аппарат, ставший «телом» для неосапиента, называется технобионт. Именно их деятельности Советская Россия и иные революционные образования и обязаны техническим прогрессом и относительным экономическим успехам. Целые конвейерные линии советских заводов являются технобионтами, выпускающими готовую продукцию почти без участия человека, перевыполняющими производственные планы в разы и десятки раз. Имеется у Советов и технобиотизированная военная техника, и сельскохозяйственная, и даже бытовые приборы – но Красные по понятным причинам стараются не афишировать эти факты, объясняя экономические успехи трудовыми подвигами рабочего класса и мудростью марксистской политэкономии.

Особенности технобионтов:

Основа: Технобионт — это ожившая техника, поэтому его способности во многом зависят от того, какой именно механизм был оживлён. Его движение осуществляется по правилам движения техники, поэтому если техника не может двигаться, то и технобионт не может. Технобионт не имеет *ловкости, силы и выносливости*, а его стойкость и шаг равны таковым у техники; *харизма* равна 0. Защита технобионта равна 2, но шанс попадания по нему может изменяться из-за *размера* и скорости движения. *Смекалка* и *характер* технобионта, а также количество известных ему *сил Новой науки* и запас *пунктов силы* зависят от величины оживлённой техники. Технобионт обладает навыками *внимания, вождения, пилотирования* и *Новой науки*, значение которых равно значению *смекалки*. *Вождение* или *пилотирование* применяются технобионтом только по отношению к себе, т. е. с их помощью он перемещается. Таким образом, движение для технобионта является действием, требующем проверки. Если в тот же раунд он хочет произвести ещё одно действие, то получит *штраф -2* ко всем действиям.

Топливо. Технобионту необходимо топливо, причём не простой бензин, а исключительно человеческая кровь или красный керосин. Один заряд, даваемый красным керосином (0,1 литра), позволяет ему действовать в течение 3-х раундов. Количество зарядов красного керосина, которое может единовременно вместить в себя технобионт, зависит от его размера. Кровь, полученная от живого человека, эквивалентна 100 зарядам красного керосина (см. Вампиризм). Если механизм имеет бензобак, красный керосин или кровь заливаются в него, но с таким же успехом эти жидкости могут быть вылиты и прямо на корпус технобионта — они сразу впитываются.

Бесстрашный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Тепловидение: («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Механизм: («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Телекинез: *дистанция* равна *смекалке*. При успешной проверке *смекалки* может перемещать предметы (весом равным *характер* x 5 при *успехе* и *характер* x 25 при *подъёме*) на одну *дистанцию* в *раунд*. Живые существа могут осуществить встречную проверку *характера* или *силы* (если есть, за что держаться) против *смекалки* технобионта, чтобы остаться на месте. Может атаковать предметами в пределах дистанции за свою *смекалку*, *урон* оружием ближнего боя считается от *характера*. При столкновении жертвы со стеной она получает *урон* (*характер* технобионта+d6). Технобионт может применять телекинез любое количество раз за *раунд*, каждое следующее накладывает дополнительный *штраф -2* на проверки. Он также может увеличить вес предметов, которые может перемещать, за каждый *штраф -2* к проверке *смекалки* множитель увеличивается на 1 (или на 5 при *подъёме*). Если технобионт является оружием, то он может применять телекинез в отношении *себя*, чтобы стрелять (игральная кость, соответствующая *атаке*, равна *смекалке*).

Вампиризм: Технобионт может осуществить *захват* с помощью *телекинеза*, он применяет своё значение с*мекалки* вместо *драки*, *силы* или *ловкости*. Если технобионт держит жертву в *захвате*, он может пить её кровь, осуществляя встречную проверку *смекалки* против её *силы* или *ловкости*. В случае *успеха* он наносит *урон*, равный его *характеру*, а также *дополнительный d6 урона* в случае *подъёма* так же, как обычно. За каждый *подъём* при проверке *урона* технобионт может вылечить себе одно *ранение* или восстановить 5 *пунктов силы*, или получить достаточно топливо для получаса (300 раундов) движения. Он также может пить кровь жертвы, находящейся *при смерти*, которая соприкасается с ним. В таком случае он может исцелить себе одно *ранение*, а жертва (как *статист*, так и *дикая карта*) умирает.

Новая наука: Технобионт можеть обладать *мистическим даром*, все необходимые устройства считаются встроенными в его корпус. Запас *пунктов силы* каждого устройства равен 10.

Голос: Технобионт может говорить, создавая постукивание азбукой Морзе. Если в корпус технобионта встроен динамик, он может говорить членораздельной речью на русском языке, голос будет звучать механически и безэмоционально.

Пример механизма	Бонус к попаданию	Смекалка/ Характер	Силы	ПС	Заряд красного керосина
Малый механизм (патефон, часы), ручное оружие	Мелкий (-2)	d6/d4	1	10	50
Автомобиль, крупный механизм (станок), станковый пулемёт		d8/d6	2	10	100
Броневик, артиллерийское орудие	Крупный (+2)	d10/d8	3	15	200
Танк, аэроплан	Крупный (+2)	d12/d10	4	15	400
Бронепоезд, дирижабль	Огромный (+4)	d12+1/d12	5+	20	800

ТЕХНОБИОНТ-БРОНЕВИК

Образ: Маг;
Движение: Красное;
Характеристики: *Смекалка d10, Характер d8;*
шаг: *5/16*; **защита:** *2;* **стойкость:** *13 (5);*
Навыки: внимание d10, вождение d10, Новая Наука d10;
Особенности:
Механизм: («Дневник Авантюриста», стр. 172);
Технобионт;
Броня, тяжёлая, 5;
Размер: +4 (Крупный)
Вооружение: пулемёт «Максим» (2) (2d10, 24/48/96, автомат, активируется телекинезом);
Новая Наука: *ПС 15, Ужас, Оглушение, Разрушительное поле.*

БЕЛАЯ НЕЖИТЬ:БЕССМЕРТНЫЕ

Некоторые души настолько сильны в своей верности движению, что не покидают Мир Людей окончательно, оставаясь в нём до тех пор, пока их долг не будет выполнен. Их называют Бессмертными, или ревенантами, Вернувшимися.

НИЗШИЙ БЕССМЕРТНЫЙ

Низшие Бессмертные существуют для единственной цели: выполнять свой обет. Они полностью теряют черты своей прежней личности, остаётся лишь их функция.

Образ: *боец;*
Движение: *белое;*
Характеристики: *ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6;*
шаг: *6,* **защита:** *6,* **стойкость:** *7;*
Навыки: *драка d6+2, внимание d6, маскировка d4, запугивание d6;*
Особенности:
Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);
Фокус: +2 к действиям для исполнения своей цели. Бессмертные-воины получают +2 к *драке*, что делает их гораздо более опасными противниками.
Символ: Низший Бессмертный должен находиться на расстоянии не далее 10 *клеток* от своего *символа*, обычно знамени полка. Если по каким-то причинам он покинет эту область, он получает *штраф* -2 ко всем проверкам и к *урону* и будет с максимальной возможной скоростью двигаться в его сторону, чувствуя направление интуитивно. При уничтожении *символа*, с которым он связан, Бессмертный погибает.
Вечное служение: Бессмертный, чья телесная эктоплазмическая оболочка разрушена, на время удаляется в Иной Мир, чтобы восстановить её, после чего он снова в строю. Единственный способ полностью уничтожить Бессмертного — это лишить его связи с Миром Живых, *символа* того дела, которому он себя посвятил. До тех пор, пока *символ* существует, Бессмертный будет возрождаться рядом с ним через 1 день после смерти.
Бесплотный: («Дневник Авантюриста», стр. 171). Низший Бессмертный может становиться бесплотным по своему желанию, переход между состояниями – обычное действие.
Рукопашный бой: Низшие Бессмертные сражаются только врукопашную.
Снаряжение: винтовка со штыком (2d6, дальность 1, защита +1).

ВЫСШИЙ БЕССМЕРТНЫЙ - ВОИН

Высшие Бессмертные сохраняют прежнюю личность, память, черты характера и остаются во плоти в Мире Живых. Они не посвящают себя какому-то одному делу, а постоянно находятся в поиске новых великих целей, которые могут послужить Движению. Силы Иного Мира удостаивают такой чести лишь избранных.

Образ: *боец;*
Движение: *белое;*
Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6;*
шаг: *6;* **защита:** *6;* **стойкость:** *7;*
Навыки: *драка d8, внимание d6, маскировка d4, стрельба d8, верховая езда d6, запугивание d6;*
Черты: *контратака, упреждающий удар, ангельская длань*.*
Особенности:
Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);
Бесплотный: («Дневник Авантюриста», стр. 171). Высший Бессмертный может становиться бесплотным по своему желанию, переход между состояниями – *обычное действие*;
Вечное служение: Высшие Бессмертные не могут быть убиты из-за разрушения их телесной оболочки. Погибнув, они сгорают в лазурном пламени вместе со снаряжением, а через 1d6 дней возрождаются на том же месте, где погибли, со всем своим снаряжением. С него снимаются эффекты *ранений*, но если он получил *увечье*, то оно остаётся;
Снаряжение: браунинг (2d6, 12/24/48, ББ 1, полуавтомат), шашка (2d8).

Высший бессмертный-маг

Образ: *маг;*

Движение: *белое;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d10, характер d6, сила d6, выносливость d6;*

шаг *6;* **защита** *5;* **стойкость** *7;*

Навыки: *драка d6, внимание d6, оккультизм (герменевтика) d10+1, провокация d8, стрельба d6;*

Черты: *мистический дар, чародей, иссушение духа, ритуалист, ангельское просветление*;*

Особенности:

Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Бесплотный: («Дневник Авантюриста», стр. 171). Высший Бессмертный может становиться бесплотным по своему желанию, переход между состояниями – *обычное действие*;

Оккультизм: *ПС15*; *Взрыв, Исцеление, Призыв союзника, Рассеивание, Смятение*

Снаряжение: *книга заклинаний, жезл (2d6, оккультизм +1), ритуальный нож (d6+d4, зачарован), браунинг (2d6, 12/24/48, ББ 1, полуавтомат).*

Воитель прошлого

После Перелома в Мир Людей возвращаются не только недавно павшие в боях отважные воины, но и легендарные воители прошлого. Всюду можно услышать истории о шляхтичах и крылатых уланах, об ополченцах Минина и Пожарского и участниках Бородинской битвы — словом, все защитники древних традиций, которые действовали на территории бывшей Империи, возвращаются из небытия, дабы защитить славу былых дней от посягательств бунтовщиков, черни и порождений Хаоса. В отличие от Бессмертных, Воители Прошлого одеты и вооружены в соответствии со своей исторической эпохой, а в свете луны видны их истинные лица — истлевшие черепа…

Образ: *боец;*

Движение: *белое;*

Характеристики: *ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d8;*

шаг: *6;* **защита:** *8;* **стойкость:** *8;*

Навыки: *атлетика d10, драка d10+1, внимание d6, выслеживание d6, маскировка d6, стрельба d8, верховая езда d10, запугивание d8;*

Черты: *боевая ярость+, именное оружие, ангельская решимость*;*

Особенности:

Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Бесплотный: («Дневник Авантюриста», стр. 171). Воитель прошлого может становиться бесплотным по своему желанию, переход между состояниями – *обычное действие*;

Молитва «Ангельская решимость»: За трату *фишки* ни один противник не может покинуть бой и отступить до тех пор, пока жив персонаж, или пока он сам не решит прекратить бой. Все противники обязаны атаковать персонажа, если у них есть такая возможность. Персонаж получает +2 к проверкам *характера.*

Снаряжение: легендарное оружие (2d10, чаще всего это меч или боевой топор).

Белые чудовища: Эйдолоны

Эйдолоны — это результат воплощения в Мире Людей абстрактных идеалов-эйдосов - таких как Честь, Долг, Храбрость и т.п. В чистом виде эйдосы существуют в Иных Мирах, однако с началом Перелома они получили возможность изредка воплощаться на Красной Земле. Военачальники Белого движения всегда рады таким пополнениям, хотя с ними и бывает непросто сладить.

Как правило эйдосы воплощаются в людях – эйдолонах, полностью стирая их личность и превращая их самих в сияющие антропоморфные сущности. В чистом виде эйдос может существовать в тварном мире очень недолго, воплотившись же в эйдолоне он может пребывать в Мире Людей сколь угодно.

Эйдолон возмездия

В некоторых людях чувство мести способно перейти за грань смерти и воплотить это желание помогает посланник Иного Мира.

Образ: *боец;*

Движение: белое;

Характеристики: *ловкость d10, смекалка d6, характер d10, сила d10, выносливость d8;*

шаг: *6*; **защита:** *9;* **стойкость:** *9;*

Навыки: *драка d8+2, внимание d10+2, стрельба d6+2, атлетика d10+2, Выслеживание d10+2;*

Особенности:

Бесстрашный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Эйдос: Когда эйдолон воплощает свою идею-эйдос, и его силы возрастают. Он получает +2 ко всем проверкам, +2 к *урону*, +2 к *стойкости* (учтено в *параметрах*);

Чувство мести: Никому не скрыться от отмщения во плоти. Эйдолон Возмездия чувствует направление в котором находится его жертва и не получает *штрафов* за плохое освещение.

Атака с двух рук: Эйдолон может осуществлять атаки каждой отдельной рукой игнорируя *штрафы* за несколько действий.

Снаряжение: шашка (2) (d10+d8).

Эйдолон доблести

Образ: *боец;*

Движение: *белое;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d8, характер d12, сила d10, выносливость d10;*

шаг: *6;* **защита:** *9;* **стойкость:** *9;*

Навыки: драка d10+2, стрельба d10+2, военное дело d10+2, внимание d8+2, запугивание d10+2;

Особенности:

Бесстрашный: иммунитет к *страху* и *запугиванию;*

Эйдос: Когда эйдолон воплощает свою идею-эйдос, его силы возрастают. Он получает +2 ко всем *проверкам*, +2 к *урону,* +2 к *стойкости* (учтено в *параметрах*).

Командный голос: +2 к *выходу из шока* союзникам в 5 клетках;

Предводитель: союзники (как *статисты*, так и и *дикие карты*) используют d10 в качестве дикого кубика

Фанатизм: +2 к проверкам *страха* союзников в радиусе 5 *клеток.*

Снаряжение: шашка (d10+d8), наган офицерский (2d6+1, 12/24/48).

Белые Духи: Архонты

Белые Духи, называемые ещё ангелами, архонтами или Перворожденными, не присутствуют в Мире Людей, потому что в своё время этот мир был для них закрыт. Чтобы они могли в нём существовать, им надо создать специальные условия. Являясь созданиями чистого духа, эти сущности не могут находиться в материальном мире без магической поддержки: нужно, чтобы пространство вокруг них было организовано особым образом, наполнено магическими символами из их мира. Именно для этого людям была дана сила Оккультизма: с её помощью Мир Людей преобразуется в пригодный для их постоянного существования.

Архонты стремятся создать мир, подобный тому, в котором они когда-то жили: мир жёсткой иерархии, беспрекословного подчинения младших старшим во имя Закона и Порядка. Люди им нужны как проводники их в собственный мир. Творя изощрённые заклинания и создавая зачарованные предметы, они торят дороги для пришествия древних хозяев Земли.

Особенности архонтов:

Дух: Не получает дополнительного *урона* от *прицельной атаки*. Не получает *штрафов* за *ранения*. Не подвержен воздействию *болезней* и *ядов*;

Бесплотный: («Дневник Авантюриста», стр. 171). Архонт может становиться бесплотным по своему желанию, переход между состояниями – *обычное действие*;

Зов архонта: Один раз в 10 *раундов* архонт может издать зов, заставляющий всех низших бессмертных в радиусе 10 километров немедленно направиться к нему, двигаясь с максимально возможной скоростью. Они чувствуют направление подсознательно. Высшие бессмертные тоже слышат зов, но могут не подчиняться.

Призыв к Долгу: Один раз в *раунд* за *свободное действие* архонт может вернуть в мир живых одного выведенного из строя низшего бессмертного, чей *символ* не был уничтожен, в радиусе 10 клеток, либо поднять из мёртвых одного *статиста* в виде Низшего Бессмертного. Один раз в 10 раундов архонт может вернуть в мир живых одного выведенного из строя Высшего Бессмертного или воскресить в качестве оного персонажа – *дикую карту* (в т.ч. персонажа игрока) Белого Движения. С созданного таким образом Высшего Бессмертного снимаются все эффекты ранений, но если он получил увечье, то оно остаётся;

Рукопашный бой: архонты сражаются только врукопашную;

Полёт: архонт имеет белые пернатые крылья и может летать по воздуху с *шагом* 6, *вертикальная маневренность* 1. Не может *бежать*.

Ужас -2: архонт в своём величии внушает благоговейный ужас. Персонажи, смотрящие на архонта, должны осуществить проверку *страха* со *штрафом* -2;

Живой символ: Низшие Бессмертные в радиусе 1 километра могут считать архонта своим *символом*, если их собственный *символ* был уничтожен или находится далеко. Если архонт покидает мир живых, а их прежний *символ* уничтожен, они погибают;

Орихалковое вооружение: Архонты одеты в броню и вооружены мечами из магического металла орихалка, воспетого ещё Платоном. Обычно они носят *броню* (+3, закрывает всё тело) и щиты (+2, +2 броня против дистанционных атак), которые при смерти архонта исчезают. Орихалковые мечи (урон d10, ББ 2) считаются *магическими* и повышают навык *драки* на две *ступени*. После смерти они не исчезают и могут использоваться другими персонажами.

Гекантоарх

Гекантоархи (сотники) — это ротные командиры армий архонтов. На них лежит основная работа на поле боя, именно они напрямую взаимодействуют с бессмертными, которые становятся солдатами их сотен.

Образ: *лидер;*

Движение: *белое;*

Характеристики: *ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d12, выносливость d10;*

шаг: *6;* **защита:** *9;* **Стойкость:** ***10;***

Навыки: *драка d10+2, внимание d8, запугивание d10, убеждение d10;*

Черты: *контратака+; именное оружие+;*

Особенности:

Архонт;

Лидерство: Союзники в радиусе 10 клеток получают +1 к проверкам *характера* при попытках оправиться от *шока*, +1 к *стойкости,* +1 к проверкам *урона* при использовании навыка *драки*;

Снаряжение: орихалковые латы (броня +3, закрывает всё тело) и щит (защита +2, +2 броня против дистанционных атак), исчезают после смерти архонта; орихалковый меч (d12 +d10, ББ2, зачарован, после смерти архонта не исчезает).

Друнгарий

Друнгарии командуют батальонами из шести рот, каждая - под управлением гекантоарха. Они полагаются не только на силу оружия, но и на оккультную магию.

Образ: *лидер;*

Движение: *белое;*

Характеристики: *ловкость d12, смекалка d10, характер d10, сила d12, выносливость d10;*

шаг: *6;* **защита:** *12;* **стойкость:** *12;*

Навыки: *драка d12+2, внимание d8, запугивание d10, убеждение d10, оккультизм d10;*

Черты: *именное оружие+, иссушение духа;*

Оккультизм: *ПС: 15; Взрыв, Исцеление, Иссушение, Проворство, Рассеивание, Разрушительное поле;*

Особенности:

Архонт;

Снаряжение: орихалковые латы (броня +3, закрывает всё тело) и щит (защита +2, +2 броня против дистанционных атак), исчезают после смерти архонта; орихалковый меч (d12 +d10, ББ2, зачарован, после смерти архонта не исчезает).

Турмарх

Турмархи командуют полками из шести батальонов под управлением друнгариев. Выше них находятся только Стратеги, главнокомандующие армиями. Они слишком ценны, чтобы биться врукопашную, предпочитая полагаться на свои оккультные глубокие и непревзойдённые знания.

Образ: *маг;*

Движение: *белое;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d12, характер d12, сила d8, выносливость d10;*

шаг: *6;* **защита:** *8;* **стойкость:** *9;*

Навыки: *драка d8, внимание d8, запугивание d10, убеждение d12, оккультизм d12;*

Черты: *иссушение духа, чародей;*

Особенности:

Архонт;

Оккультизм: Турмарх обладает *мистическим даром*, его запас сил равен 20. Он может использовать любые *силы* из списка *оккультизма*;

Снаряжение: орихалковые латы (броня +3, закрывает всё тело) и щит (защита +2, +2 броня против дистанционных атак), исчезают после смерти архонта; орихалковый меч (d12 +d10, ББ2, *зачарован,* после смерти архонта не исчезает).

Эпопт

Эпопт («созерцатель») по утверждениям некоторых оккультистов вообще не является архонтом, по крайней мере, он не участвует в их военных походах, а занимается тем, что охраняет оккультные тайны Иного Мира, чудом оказавшихся в Мире Людей, от непосвящённых. Они могут принимать облик мифических существ, являющихся олицетворением герметической символической философии — таких как Сфинкс, Дракон, Грифон и т. п. Встретить их можно только в самых сакральных местах, связывающих наш мир с Иным миром, где они являются стражами. Желающему пройти мимо них они загадывают загадки, а не отгадавших — уничтожают.

Образ: *хитрец;*

Движение: *белое;*

Характеристики: *ловкость d10, смекалка d12, характер d8, сила d4, выносливость d10;*

шаг: *6;* **защита:** *7;* **стойкость:** *7;*

Навыки: *драка d10, внимание d8, провокация d10, оккультизм d10, убеждение d8;*

Особенности:

Дух: +2 к попыткам выйти из *шока*. Не получает дополнительного *урона* от *прицельной атаки*. Не получает *штрафов* за *ранения*. Не подвержен воздействию *болезней* и *ядов*.

Неуязвимость: («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Образ: Эпопт может принимать облик абсолютно любого существа, в т. ч. мифического, в зависимости от того, что за тайну он скрывает. Несмотря на изменение формы, его способности, за исключением *размера* и, следовательно, *стойкости*, не меняются.

Слабость: Каждый эпопт обладает уникальной слабостью, которую он зашифровывает в своей загадке. Узнать *слабость* эпопта иным способом, кроме как отгадав его загадку, нельзя. Если персонаж знает слабость эпопта, тот не может сопротивляться *атакам* персонажа (считается *безоружным* против его *атак*). Все атаки персонажа против эпопта осуществляются с *преимуществом +8* и игнорируют его *неуязвимость*. Эпопт как правило старательно избегает схватки с тем, кто знает его слабость.

Оккультизм: Эпопт обладает *мистическим даром*, его запас сил равен 25. Он может использовать любые *силы* из списка оккультизма.

Вооружение: магический удар (2d12, 5/10/20, тяжёлое оружие).

Зелёная нежить: упыри и вурдалаки

Упырём может стать неправильно захороненный мертвец, но если раньше таких случаев было один из миллиона, то теперь, после Перелома, каждый брошенный без погребения труп ближайшей же ночью оживёт в виде упыря.

Упырь — это отвратительный ходячий труп, чьим единственным желанием в подавляющем большинстве случаев является желание жрать человеческую плоть. Упыри активно разлагаются, поэтому их движения медленны и неловки. Всё это компенсируется большой численностью: упыри редко появляются группами меньше дюжины особей.

Но не вся нежить Зелёного Движения такова. По скрытым от живых причинам Мать-Земля может сделать так, чтобы её погибший сторонник ожил не в виде бессознательного упыря, а в виде вурдалака. Любой колдун Зелёного движения совершенно определённо может рассчитывать на такое посмертие, но и иным этот путь не заказан.

Вурдалаки сохраняют черты личности и всё, что знали до смерти, более того, они не разлагаются и могут контролировать свой голод. Их организм перестаёт принимать в пищу что-либо, кроме сырого мяса, а от тела пованивает мертвечиной, но по сравнению с упырями это ерунда.

♣ Упырь

Образ: *боец;*
Движение: *зелёное;*
Характеристики: *ловкость d4, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6;*
шаг: *4;* **защита:** *5;* **стойкость:** *7;*
Навыки: *драка d6, внимание d4, запугивание d6;*
Особенности:
Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);
Бесстрашный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);
Безмозглый: («Дневник Авантюриста», стр. 171);
Медлительный: *Игральная кость*, соответствующая *бегу*, d4;
Неубиваемый: Если упыря вогнать в состояние *при смерти*, он на время *выходит из строя*, но на следующую ночь оживает. Отрубленные части тела могут действовать сами по себе, но прирастают обратно, если их приложить к телу. Единственный способ избавиться от упыря – сжечь тело;
Вооружение: когти (d6 +d4).

♣ Рука упыря

Отделённая от тела конечность живого трупа тоже может представлять опасность. Лишённая возможности пожирать плоть, она, тем не менее, терзается вечным голодом и ненавистью к живым.

Образ: *боец;*
Движение: *зелёное;*
Характеристики: *ловкость d10, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6;*
шаг: *4;* **защита:** *5;* **стойкость:** *5;*
Навыки: *драка d6, внимание d4;*
Особенности:
Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);
Бесстрашный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);
Безмозглый: («Дневник Авантюриста», стр. 171);
Медлительный: *Игральная кость*, соответствующая *бегу*, d4;
Неубиваемый: Если упыря вогнать в состояние *при смерти*, он на время *выходит из строя*, но на следующую ночь оживает. Отрубленные части тела могут действовать сами по себе, но прирастают обратно, если их приложить к телу.
Размер: («Дневник Авантюриста», стр. 173) -2
Инстинкт хищника: («Дневник Авантюриста», стр. 171);
Вооружение: когти (сила+d4).

♣ Упыриный царь

Природа этого явления непостижима и загадочна. Иногда в тихие безлунные ночи упыри собираются в большие стаи и молча, хрустя костями, начинают кружиться в жутком хороводе. Упыри кружатся всё быстрее в этом безмолвном танце, прибывают всё новые и новые особи, теснее сплетаются они, и в итоге образуется гора из упырей, переплетённых конечностями. Она способна медленно ползти, оставляя за собой слизь из раздавленных тел и куски отвалившейся гниющей плоти, но всё новые и новые упыри приходят к этому... Этому. Также было замечено, что порой новые паломники приносят дары этому телесному скопищу — сельскохозяйственные инструменты, оружие, разный хлам. Это скопище почти невозможно уничтожить, не прибегая к огнемётам или артиллерии — к обычной упыриной живучести добавляется огромная масса тел, в которой вязнут пули и клинки.

Образ: *боец;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: *ловкость d4, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8;*

шаг: *4;* **защита:** *6;* **стойкость:** *9;*

Навыки: *драка d8, внимание d4, запугивание d8;*

Особенности:

Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Бесстрашный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Безмозглый: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Медлительный: *Игральная кость*, соответствующая *бегу*, d4;

Распад: Если упириному царю нанесено три ранения, он распадается на отдельные тела упырей. Они считаются выведенными из строя, но на следующую ночь оживут, как это обычно происходит с упырями.

Размер: («Дневник Авантюриста», стр. 173); +1 за каждого упыря, включённого в упириного царя. В параметрах указана *стойкость* за двух упырей.

Присоединение: За *обычное действие* упириный царь может присоединить к своему телу уже ожившего упыря или труп представителя Зелёного движения, прикоснувшись к нему. За каждое тело после второго его *сила* и *выносливость* повышаются на 1 ступень, *размер* повышается на +1. Обратите внимание, что *стойкость* возрастает благодаря увеличению и *выносливости*, и *размера.* Максимальное количество тел в упырином царе — 10. Присоединяя к себе новое тело, упириный царь мгновенно излечивает себе одно *ранение*. В тот *раунд*, когда упириный царь присоединяет новое тело, он не может атаковать, но может двигаться до или после присоединения.

Многорукий: Количество *атак* когтями упириного царя равно удвоенному количеству тел. Тела настолько перемешались, что уже не имеет никакого значения, какие руки были правыми, какие левыми — упириный царь не получает штрафов за атаку непривычной рукой. Тем не менее, он получает *штраф -2* за каждую дополнительную атаку после первой или любое другое *действие*, как обычно;

Отделение тел: *Прицельный удар* (со *штрафом* -2) в сочленение тел, который наносит *урон* упириному царю, отделяет от него одно из тел. Это тело становится упырём и может действовать начиная со следующего *раунда*. Если в нём было только два тела, и одно из них было отделено, оба тела становятся упырями, и более не могут собраться в царя.

Вооружение: когти: d8 +d4, *сила* зависит от количества тел.

Тела	Сила	Выносливость	Размер	Стойкость
2	d8	d8	1	9
3	d10	d10	2	11
4	d12	d12	3	13
5	d12+1	d12+1	4	14
6	d12+2	d12+2	5	16
7	d12+3	d12+3	6	17
8	d12+4	d12+4	7	19
9	d12+5	d12+5	8	20
10	d12+6	d12+6	9	22

Навий конник

Представители этой нежити не обладают собственной волей и разумом в полном смысле этого слова, имеют какие-то зачатки соображения, и способны самостоятельно совершать разнообразные действия - стрелять, пользоваться пикой, идти в атаку "конной лавой" и т.п. Также эти мёртвые всадники гораздо быстрее, чем упыри, и куда более маневренны, в бою обладают достаточной самостоятельностью, чтобы принять решение, необходимое для выполнения боевой задачи. В остальном эти мертвецы обладают всеми чертами низшей Зелёной нежити.

В отличие от упырей, подчас восстающих из мёртвых стихийно, без чьего-то вмешательства, навьи конники в "дикой природе" не встречаются - если этих тварей наблюдают, значит оные скачут по чью-то душу. Некроманту для поднятия этой нежити необходимо потратить в два раза больше сил, оттого поднимают их в исключительных случаях сугубо для устранения особо опасных противников либо охраны важных объектов.

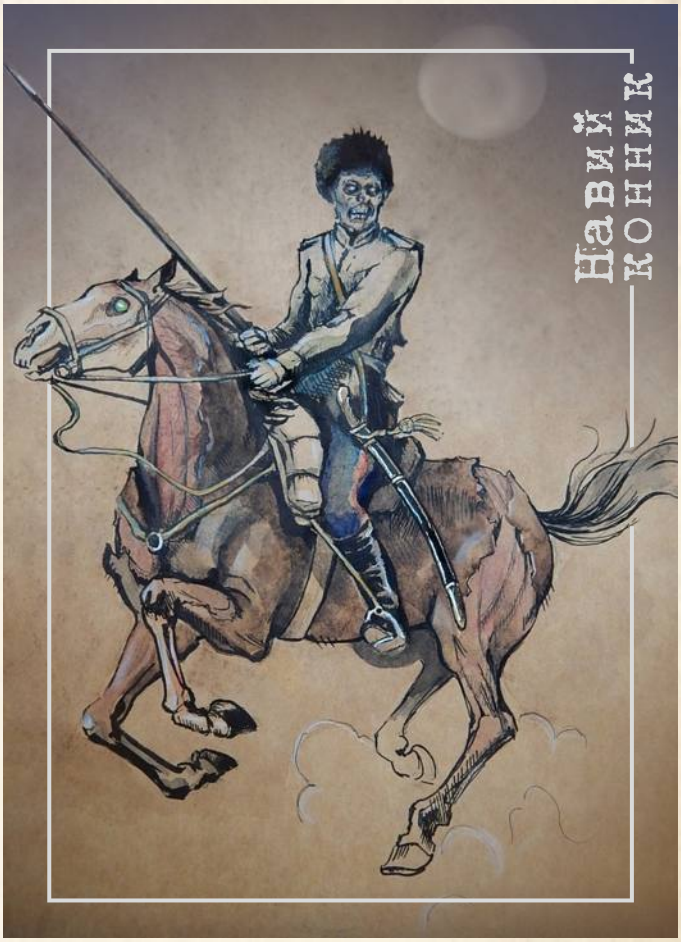
Образ: *боец;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6;*

шаг: *5;* **защита:** *6;* **стойкость:** *6;*

Навыки: *верховая езда d10, внимание d6, выслеживание d6, драка d8, запугивание d8, стрельба* d6



Особенности:

Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Бесстрашный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Разбег: («Дневник Авантюриста», стр. 173);

Темновидение: («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Ужас: - 1 («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Снаряжение: мёртвый конь (низкого качества, нежить, после уничтожения всадника выходит из строя), винтовка (2d8, 50/100/200, Обойма 10, ББ2), шашка (2d8), бурка (Броня 1, защищает торс и руки).

♣ Вурдалак - колдун

Образ: *маг;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: *ловкость d4, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8;*

шаг: *6;* **защита:** *4;* **стойкость:** *9;*

Навыки: *драка d4, внимание d6, колдовство (ведовство) d10, запугивание d6, выслеживание d6, лечение d6;*

Черты: *бугай, ласка Земли-матушки*;*

Особенности:

Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Оборотень: Вурдалак может превращаться в волка или матёрого волка, как описано в силе *Превращение* на любой срок, не тратя пунктов силы;

Колдовство: *ПС 20; Призыв союзника, Путы, Рассеивание, Смерч, Увеличение/уменьшение, Ужас, Усилить/Ослабить параметр;*

Снаряжение: обрез (1-3d6, 5/10/20, дробовик, скорострельность 1-2, залп из 2-х стволов +2 на попадание), кистень: (2d6, игнорирует щит и укрытие).

♣ Вурдалак - воин

Образ: *боец;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8;*

шаг: *6;* **защита:** *6;* **стойкость:** *9;*

Навыки: *драка d8, внимание d6, маскировка d4, стрельба d8, выживание d6, запугивание d6;*

Черты: *бугай, берсерк, шестое чувство, громовой удар**

Особенности:

Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Оборотень: Вурдалак может превращаться в волка или матёрого волка, как описано в силе *Превращение* на любой срок, не тратя пунктов силы;

Снаряжение: обрез (1-3d6, 5/10/20, дробовик, скорострельность 1-2,залп из 2-х стволов +2 на попадание), кистень: (2d6, игнорирует щит и укрытие).

Зелёные чудовища: чудища

Великая Земля является Матерью не только всему прекрасному в природе, но и отвратительным чудищам, которые дороги ей не меньше, чем остальные её дети. Чудовища Зелёного движения многообразны и неисчислимы. Они были распространены и раньше, чему существуют сотни подтверждений в народных преданиях и даже академических источниках, но после Перелома особенно расплодились. Они подчиняются колдунам, а чаще Хозяевам и Хозяйчикам — своим пастырям.

В разных регионах встречаются разные виды чудищ. Например, в пустынях Туркестана обитают дэвы, в степях Монголии или Алаш-Орды можно встретить олгой-хорхоев, в Балтийском море водятся морские драконы, а на Урале – земляные кошки и уральские йети (последние также встречаются в Гималаях и в тундровой зоне). Ниже приведены разновидности чудищ, распространённые в средней полосе России, на Украине, в Белоруссии и прилегающих территориях. Впрочем, на остальных территориях Красной Земли они тоже более или менее распространены.

♣ Ожившее дерево

Бывает так, что деревья в лесных чащобах сходят с ума и набрасываются на людей, оплетая их корнями, разрывая в клочья острыми сучьями, давя их своей массой. Этих чудищ разные народы называют по-разному: древни, тринты, хьюрны – судя по всему, в давние времена они были распространены далеко за пределами бывшей Империи.

Образ: *боец;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: *ловкость d4, смекалка d4, характер d6, сила d10, выносливость d12+2;*

шаг: *0;* **защита:** *6;* **стойкость:** *9(+2);*

Навыки: драка d8, внимание d6, маскировка d6;

Особенности:

Бесстрашный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Безмозглый: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Броня: +2 (прочная древесина);

Голем: («Дневник Авантюриста», стр. 173);

Крепкий: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Размер: («Дневник Авантюриста», стр. 173); от +4 до +7;

Корни: ожившее дерево не может перемещаться по местности, а растёт там, где выросло. Если древень атакует, все его атаки проходят в радиусе *среднего шаблона* (центром служит ствол дерева), в пределах досягаемости его кроны.

Ветви: сила + d8, дальность 2;

Многорукий: у деревьев, в том числе у оживших, множество ветвей, которыми они атакуют несчастных жертв. Каждая ветвь может каждый раунд проходить проверку *драки* без *штрафа за несколько действий*. При этом одну цель могут атаковать не более четырёх ветвей независимо от размеров цели.

Слабость: огонь. Как обычный, так и магический огонь наносит древню двойной урон.

♣ ВОЛКОДЛАК

Когда на небе появляется полная луна, больные ликантропией люди теряют контроль над собой и становятся рычащими чудовищами, желающими только убивать. Некоторые из них со временем примиряются со своим проклятьем и получают наслаждение от кровавой охоты. В боевой полутрансформе волкодлак может прыгать с места на пару десятков метров и срывать когтями передних лап бронещиты с трёхдюймовок.

Образ: *боец;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12, выносливость d10;

шаг: *8;* **защита:** *9;* **стойкость:** *7;*

Навыки: *лазанье d8, драка d12, запугивание d10, внимание d12, плавание d10, маскировка d10, выслеживание d10;*

Особенности:

Когти: сила +d8;

Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Неуязвимость: («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Ужас: - 2 («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Инстинкт хищника: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Инфекция: персонаж - Зелёный, которого кусает оборотень, с вероятностью 25% становится оборотнем. Персонаж, сам того не желая, превращается в кровожадное чудовище каждое полнолуние. Он получает контроль над своим проклятьем спустя 1d6 лет после его приобретения.

Тепловидение: («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Слабость: серебро. Серебряное оружие наносит волкодлаку двойной урон.

♣ ВИХРЬ

Иногда вихри, возникающие в степях, оживают. Оживший вихрь враждебен людям и всегда нападает на них, подхватывая в воздух и бросая с высоты об землю. К счастью, вихрь обладает уязвимостью: брошенный в него нож почти гарантированно убивает его.

Образ: *боец;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d6;

шаг *8;* **защита** *6;* **стойкость** *5;*

Навыки: драка d8, внимание d8;

Особенности:

Порождение стихий: Не получает *дополнительного урона* от *прицельной атаки*. Не получает *штрафов* за *ранения*. Не подвержен воздействию *болезней* и *ядов*;

Полёт: («Дневник Авантюриста», стр. 173, шаг 8, ВМНР 3, не может бежать);

Вихрь: Если вихрь не перемещается в свой *раунд*, он может попытаться подхватить противника. Осуществите встречную проверку *силы*, и, если вихрь выигрывает, его противник оказывается в его теле. Жертва получает *штраф -2* ко всем проверкам *атак* и *урона*, а также к проверке *силы*, которая необходима, чтобы освободиться. На следующий *раунд* после того, в котором вихрь подхватил своего противника, вихрь может двигаться, причём вместе с ним. Каждый *раунд* жертва может предпринять попытку освободиться, осуществляя встречную проверку *силы*. Если она освободится, когда вихрь уже в воздухе, то упадёт на землю и получит 1d6+1 *повреждений* за каждые 2 *клетки* расстояния до земли;

Порыв ветра: 2d6 несмертельного урона в пределах *конусного шаблона* при *провале* проверки *ловкости* целей против *характера* вихря;

Толчок: вихрь может использовать сильный порыв ветра для того, чтобы оттолкнуть одну стоящую рядом цель на 1d6 *клеток*. Цель осуществляет проверку *силы*, и каждый *успех* и *подъём* уменьшает расстояние перемещения на 1 *клетку* (до минимума 0);

Неуязвимость: («Дневник Авантюриста», стр. 172). Иммунитет к немагическим атакам;

Слабость: Обычный нож или кинжал, брошенный и попавший в Вихрь, мгновенно его уничтожает.

♣ АСПИД

Аспид — это «русский питон», огромная чёрная змея, скрывающаяся в кустах зарослях и стремительно выпрыгивающая оттуда на неосторожных путников.

Образ: *боец;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d8, выносливость d6;*

шаг: *4;* **защита:** *5;* **стойкость**: *5*

Навыки: *драка d6, внимание d10, маскировка d10*

Особенности:

Наскок: («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Инстинкт хищника: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Зубы: d8 +d4;

Удушение: аспид кусает противника в случае успешной проверки *драки* и заключает его тело в свои кольца при подъёме.

В момент заключения в кольца и в течение каждого последующего *раунда* аспид наносит своей жертве *урон*, равный *силе* +d6. Жертва может вырваться во время своего действия, добившись *подъёма* при встречной проверке *силы/ловкости*.

♣ Ящер

Ящер или коркодел водится в реках и болотах, поджидая там добычу. Его укус ядовит. По своей природе он довольно миролюбив и не нападает без причины. Образованные люди с удивлением обнаруживают сходство ящера с саркозухом – считающимся вымершим ископаемым крокодилом.

Образ: *боец;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: *ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d10;*

шаг 4; защита 6; стойкость 11;

Навыки: *драка d8, внимание d6, атлетика d8;*

Особенности:

Зубы: d10 +d6, ББ 1, *яд*;

Броня 2: Чешуя;

Водный: в воде Шаг 8;

Размер: («Дневник Авантюриста», стр. 173); +2;

Яд: («Дневник Авантюриста», стр. 175), парализующий;

Захват: Если ящеру удаётся осуществить *атаку* с *подъёмом*, результатом этого становится дополнительные 2d6 *урона* за захват помимо обычного *урона* от *силы*.

♣ Сполох

Сполох — это ожившая шаровая молния, спонтанно зарождающаяся на открытых пространствах. Он нападает на людей, лишь завидев их. Сполох опасен тем, что, получив серьёзное повреждение, он взрывается.

Образ: *боец;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: *ловкость d12, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6;*

шаг: *8,* **защита:** *7,* **стойкость:** *5;*

Навыки: *драка d10, внимание d6;*

Особенности:

Порождение стихий: Не получает *дополнительного урона* от *прицельной атаки*. Не получает *штрафов* за *ранения*. Не подвержен воздействию *болезней* и *ядов*;

Полёт: («Дневник Авантюриста», стр. 173, шаг 8, ВМНР 3, не может бежать);

Размер: («Дневник Авантюриста», стр. 173) -2;

Огненный удар: 2d10 *урона* огнём в пределах *конусного шаблона* при *провале* проверки *ловкости* целей против *характера* сполоха. Соответствует *тяжёлому оружию*;

Огненный след: Сполох может нанести *удар хвостом* по всем противникам, которые располагаются сразу же за его спиной в прямоугольной области 1 на 3 *клетки*. Это стандартная атака, базирующаяся на навыке *драки* и наносящая *урон* 2d4 со *штрафом* -2;

Иммунитет к огню: Ни обычный, ни магический огонь не наносит повреждений сполоху;

Взрыв: Если сполох *выведен из строя*, он погибает и взрывается, нанося 2d6 *урона* всем в пределах *среднего шаблона*. Соответствует *тяжёлому оружию*;

Вооружение: огненное прикосновение (2d4, вероятность возгорания 50%).

♣ Болотный огонёк

Болотный огонёк — это шарик мертвенно-бледного света размером с кулак. Он заманивает путников в топь, где неким образом может сожрать их. Никто из тех, кто попал в трясину, не вернулся, чтобы рассказать, каким именно...

Образ: *хитрец;*

Движение: *зелёное*

Характеристики: *ловкость d12, смекалка d10, характер d10, сила d4, выносливость d4;*

шаг: *6;* **защита:** *6;* **стойкость:** *4;*

Навыки: *драка d8, внимание d8, провокация d6;*

Особенности:

Полёт: («Дневник Авантюриста», стр. 173, шаг 8, ВМНР 3, не может бежать);

Размер: («Дневник Авантюриста», стр. 173) -2;

Порождение стихий: Не получает *дополнительного урона* от *прицельной атаки*. Не получает *штрафов* за *ранения*. Не подвержен воздействию *болезней* и *ядов*;

Зов трясины: болотные огоньки своей силой пытаются заставить своих жертв войти в трясину. Болотный огонёк и жертва на расстоянии до 20 *клеток* осуществляют *встречную проверку характера*, в случае *успеха* огонька жертва должна двигаться к болотному огоньку с максимально возможной скоростью, пока не дойдёт до него или не окажется в трясине. Если жертва угодит в трясину, осуществляется ещё одна *встречная проверка* каждый *раунд*, пока жертва тонет. Если жертва не пройдёт проверку, она не может пытаться выбираться и будет тонуть без сопротивления. Огонёк может применять свою силу только один раз для каждой цели. Когда он приманивает одну жертву, то не может делать ничего, кроме как двигаться.

Вооружение: леденящее прикосновение (2d4).

Зелёные духи: хозяева и хозяйчики

Когда жители Красной Земли говорят о потусторонних сущностях, они чаще всего представляют себе Зелёных духов - просто в силу их многочисленности. Лешие, водяные, полуденицы, болотники — всё это невероятное многообразие диковинных существ, называемых в народе нечистью, невероятно расплодилось после Перелома. Их всегда было немало, а теперь они буквально на каждом шагу. Свидетельств тому сотни.

Нечисть могущественна, хитра, зловредна и зачастую враждебна человеку. Конечно иногда эти Духи помогают людям, но делают это исходя из каких-то своих, никому не понятных причин. Видов Нечисти существует невообразимое количество,ни различаются по месту обитания (не спутаешь горную, лесную и пустынную), но даже на одной местности не найти двух похожих духов. Все они способны принимать любую форму: животных, людей, растений, природных явлений.

Практически все они способны принимать любую форму: животных, людей, растений, природных явлений, — поэтому как-то классифицировать их практически невозможно.

Нечисть существует не в полном хаосе, как можно было бы подумать. Она образует своеобразный социум, строит дома, копит богатства, размножается (иногда даже с людьми, от союза Зелёного духа и человека рождается либо могущественный колдун или ведьма, либо ужасное чудовище), даже воюет друг с другом. У них есть Хозяева, наиболее могущественные Духи, владеющие огромными территориями, есть хозяйчики поменьше — разные домовые, овинники, боровые. Есть и те, кто существует сам по себе, — эти людям наиболее враждебны.

Помимо всего прочего Хозяева и Хозяйчики обладают безграничной властью над упырями. Эти живые мертвецы служат им батраками или опять же солдатами. Они держат их где-то в глубине своих владений, и, кто знает, какие бесчисленные орды нежити могут в любой момент извергнуть из себя дремучие чащи, гиблые топи и глубокие пещеры?

♣ Хозяин

Хозяева были всегда. Это может подтвердить любой деревенский старик. Их функции местные жители обрисовывают предельно просто — «следить за порядком». Некая область, например, крупный лесной массив размером с Бельгию, горная гряда, могучая река — все значимые, крупные природные области имеют своего Хозяина. Собственно говоря, он и является этой областью — её воплощением, средоточием её качеств. В народных сказаниях они носят титулы, равные царским (например, Морской Царь). Но предстать перед человеком он может в любом виде, относящимся к его области владений: так, Хозяин леса может принять облик медведя, ходячего дуба, или фигуры из листьев и веток, а Хозяин реки может быть рыбой, комком тины или ревущим столпом воды. Могут они принять и человеческий облик, но в нём всегда будет прослеживаться связь с их истинной сущностью. Хозяева редко обращают внимание на людей, если те не вредят их владениям, — они слишком заняты поддержанием порядка в них и враждой друг с другом. Но горе тем, кто рассердит их, — против этих ополчится сама Природа! Хозяев практически невозможно уничтожить. Только разрушив их воплощение и уничтожив до основания ту область, в которой они властвуют, можно совладать с ними. И страшен будет гнев Хозяев на тех, кто посмеет бросить им вызов, и сложно будет задобрить их...

Образ: *маг;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d8, характер d12, сила d8, выносливость d10;*

шаг: *6;* **защита:** *5;* **стойкость:** *7;*

Навыки: *драка d4, внимание d8, запугивание d12, провокация d10, выслеживание d6, убеждение d10, колдовство d12;*

Особенности:

Дух: +2 к попыткам выйти из *шока*. Не получает *дополнительного урона* от *прицельной атаки*. Не получает *штрафов* за *ранения*. Не подвержен воздействию *болезней* и *ядов*.

Невидимка: За *свободное действие* Хозяин может стать невидимым, но его смутные очертания просматриваются (проверка *внимания* со *штрафом* -4, чтобы заметить). Он может затаиться и стать полностью невидимым, но для этого он не должен ни атаковать, ни двигаться. Как только он двигается или действует, он становится полупрозрачным;

Неубиваемый: если Хозяину нанесено три ранения, он на время выходит из строя, но на следующую ночь оживает. С него снимаются все ранения и увечья. Единственный способ полностью уничтожить Хозяина – полностью уничтожить его среду обитания (вырубить лесной массив, срыть горы, осушить море и т.п.);

Чуять живых: Получает только половину *штрафа* (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ;

Власть над местностью: Хозяин слышит всё, что происходит в пределах подвластной ему местности (обычно площадью не меньше тысячи квадратных километров, а часто гораздо больше), может телепатически общаться с теми, кто в ней находится, и перемещаться в любую её точку один раз за *раунд*. Хозяйчики, Чудовища, сошки и упыри на этой территории безоговорочно подчиняются ему. Если Хозяин по каким-то причинам покинет свою местность, он получает *штраф* -2 ко всем проверкам *параметров* и *урону*;

Оборотничество: Хозяин может превращаться в животное своей местности, как описано в силе Превращение («Дневник авантюриста», стр. 148) на любой срок, не тратя *пунктов силы*. Сила животного соответствует *рангу «герой»*;

Призыв упырей: Один раз в 10 *раундов* Хозяин может издать зов, заставляющий всех упырей в подвластной ему местности немедленно направиться к нему, двигаясь с максимально возможной скоростью. Они чувствуют направление подсознательно. Вурдалаки тоже слышат зов, но могут не подчиняться ему;

Мастер колдовства: Хозяин обладает мистическим даром, его *запас сил* равен 30. Он обладает всеми силами из списка *колдовства*;

Снаряжение: посох Хозяина (2d8, дополнительный урон магией 2d6 против сверхъестественных существ; Защита +1, Дальность 1, Двуручное).

♣ Хозяйчик

Хозяйчиками зовут тех, кто не дотягивает до права называться Хозяевами. Народ как всегда точно обозначает суть явления. Властители меньших уделов — бора на краю деревни, болота в соседнем лесу, горной речки — словом, мелкопоместные Хозяева. Водяные, лешие, болотники из народных сказаний — это и есть Хозяйчики. У них две задачи: следить за своими уделами и слушаться указаний Хозяев. Хозяйчики редко покидают свои владения — для них это опасно гибелью или тем, что наглый сосед отберёт их имение, тем более, что многие из них враждуют друг с другом не на жизнь, а на смерть. . Их способности схожи с умениями Хозяев, но куда более слабые — так, водяной не сможет сделать на озере двенадцатибальный шторм, а старичку-боровичку не по силам натравить на врага пару десятков стай волков.

С другой стороны, они гораздо чаще вступают в контакт с людьми, и их проще привлечь на свою сторону. И да – очень многие Хозяйчики любят выпить…

Образ: *хитрец;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8;*

шаг: *6;* **защита:** *5;* **стойкость:** *6;*

Навыки: *драка d4, внимание d8, запугивание d10, провокация d10, выслеживание d6, убеждение d8;*

Особенности:

Дух: +2 к попыткам выйти из *шока*. Не получает *дополнительного урона* от *прицельной атаки*. Не получает *штрафов* за *ранения*. Не подвержен воздействию *болезней* и *ядов*.

Невидимка: За *свободное действие* Хозяйчик может стать невидимым, но его смутные очертания просматриваются (проверка *внимания* со *штрафом* -4, чтобы заметить). Он может затаиться и стать полностью невидимым, но для этого он не должен ни атаковать, ни двигаться. Как только он двигается или действует, он становится полупрозрачным;

Неубиваемый: если Хозяйчику нанесено три ранения, он на время выходит из строя, но через 2d6 дней оживает. С него снимаются все ранения и увечья. Единственный способ полностью уничтожить Хозяйчика – уничтожить его среду обитания (выжечь бор, осушить болото, разрушить дом и т.п.);

Чуять живых: Получает только половину *штрафа* (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ;

Характер: Величина параметра *характера* Хозяйчика зависит от размера и значимости подвластной ему местности. Совсем маленьким территориям (площадь не более 5 кв. км, маленькая речушка, дом) соответствует *характер* d6. Средним территориям (площадь до 10 квадратных километров) — d8. Огромным (до 20 квадратных километров) — d10;

Оборотничество: Хозяйчик может превращаться в животное своей местности, как описано в силе Превращение («Дневник авантюриста», стр. 148) на любой срок, не тратя *пунктов силы*. Сила животного соответствует *рангу «закалённый»*;

Маска: Хозяйчик может принять вид любого человека, но не перенять его способности. Чтобы распознать обман, наблюдатель осуществить проверку *внимания* со *штрафом* -4, чтобы заметить, а если он никогда не видел того, в кого обернулся Хозяйчик, то со *штрафом* -6;

Морок: За *свободное действие* Хозяйчик может сотворить любую зрительную или слуховую иллюзию (массовая галлюцинация) в пределах подвластной ему местности. Он может перемещать и изменять все созданные им иллюзии без каких-либо ограничений в качестве *свободного действия*. Чтобы распознать иллюзию, наблюдатель должен осуществить проверку *смекалки* со *штрафом* -2;

Призыв упырей: Один раз в 10 *раундов* Хозяйчик может издать зов, заставляющий всех упырей в подвластной ему местности немедленно направиться к нему, двигаясь с максимально возможной скоростью. Они чувствуют направление подсознательно. Вурдалаки тоже слышат зов, но могут не подчиняться ему;

Власть над местностью: Хозяйчик слышит всё, что происходит в пределах подвластной ему местности, может телепатически общаться с теми, кто в ней находится. Животные, чудовища, нечисть-сошки и упыри на этой территории безоговорочно подчиняются ему. Если Хозяйчик по каким-то причинам покинет свою местность, он получают -2 ко всем *проверкам параметров* и *урону*. Он также может использовать силу *Телепортации* в пределах подвластной ему местности бесплатно один раз в *раунд* и обладает некоторыми дополнительными способностями в зависимости от территории. Независимо от территории, персонажам, которые ищут пропитание или иные ресурсы в подвластной Хозяйчику местности вопреки его желанию, должны делать встречную проверку *выживания* против его *характера*;

Болото: Хозяйчик может создать трясину в любой точке своих владений один раз в 10 *раундов*. Чтобы не выбраться из неё, персонажи должны делать *встречную проверку силы* против *характера* Хозяйчика, а не простую проверку *силы*, если он хочет им помешать;

Вода: Водный. В воде *шаг* Хозяйчика равен 8, *бег* d10. Хозяйчик может создать водоворот в любой точке своих владений один раз в 10 *раундов*. Чтобы не утонуть, персонажи, находящиеся в водоёме, должны осуществлять встречную проверку атлетики против *характера* Хозяйчика, а не простую проверку *атлетики*, если он хочет им помешать;

Горы: Хозяйчик может создать горный обвал в любой точке своих владений один раз в 10 *раундов*. Чтобы выбраться из-под обвала в местности Хозяйчика, персонажи должны осуществить *встречную проверку силы* или *ловкости* против *характера* Хозяйчика, а не простую проверку *силы* или *ловкости*, если он хочет им помешать;

Лес: Чтобы не заблудиться, персонажи должны осуществить *встречную проверку выживания* против *характера* Хозяйчика, а не простую *проверку выживания*, если он хочет им помешать;

Степь/Пустыня: Для защиты от *жары* летом или от *холода* зимой персонажи, находящиеся в этой местности, должны осуществлять встречную проверку *выносливости* против *характера* Хозяйчика, а не простую проверку *выносливости*, если он хочет им помешать.

Тундра: Для защиты от *холода* персонажи, находящиеся в этой местности, должны осуществлять встречную проверку *выносливости* против *характера* Хозяйчика, а не простую проверку *выносливости*, если он хочет им помешать;

Слабость: алкоголь. Хозяйчики очень неравнодушны к крепкому алкоголю, который не умеют делать сами. Персонаж, сулящий им водку, самогон или иной крепкий алкоголь в подарок за свои просьбы, получают +4 к проверкам *убеждения*;

Снаряжение: посох Хозяйчика (2d6, дополнительный урон магией против сверхъестественных существ 2d4, Защита +1, Дальность 1, Двуручное).

♣ Сошка

Самые мелкие из олицетворений хаотичных сил природы, обычно они появляются в больших количествах. Они необязательно враждебны людям, но всегда их поведение странно и иррационально. Они - мелкие слуги Хозяев и Хозяйчиков, не владеют членораздельной речью и не способны принимать человеческий облик, но всё же в их родной местности у них достаточно сил, чтобы сильно осложнить жизнь посягнувшему на их скромные владения человеку.

Образ: *хитрец;*

Движение: *зелёное;*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d6, характер d4, сила d4, выносливость d4;*

шаг: *8;* **защита:** *5;* **стойкость:** *4;*

Навыки: *драка d6, внимание d6, запугивание d4, маскировка d6, метание d6, выслеживание d6;*

Дух: +2 к попыткам выйти из *шока*. Не получает *дополнительного урона* от *прицельной атаки*. Не получает *штрафов* за *ранения*. Не подвержен воздействию *болезней* и *ядов*.

Невидимка: За *свободное действие* Хозяйчик может стать невидимым, но его смутные очертания просматриваются (проверка *внимания* со *штрафом* -4, чтобы заметить). Он может затаиться и стать полностью невидимым, но для этого он не должен ни атаковать, ни двигаться. Как только он двигается или действует, он становится полупрозрачным;

Размер: («Дневник Авантюриста», стр. 173) -2;

Чуять живых: Получает только половину *штрафа* (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ;

Сила местности: Облик и некоторые способности сошек зависит от той местности, где они обитают. Если сошки по каким-то причинам покинут свою местность, они получают *штраф* -2 ко всем проверкам *параметров* и *урону*. В своей местности сошкам подчиняются обитающие там животные.

Болото: Топь. Местность в радиусе 3-х *клеток* от болотной сошки всегда считается *пересечённой*, при этом сама она может перемещаться по пересечённой местности с обычной скоростью;

Вода: Водный. В воде *шаг* сошки равен 10, *бег* d10;

Горы: Бросок камня (2d4, 4/8/16, Скорострельность 1), запас камней неограничен;

Дом: Летающая утварь. Домовая нечисть может применять аналог силы Телекинез к домашней утвари в радиусе 6 клеток, что даёт ей возможность атаковать ею. *Атака* осуществляется при помощи *смекалки*, *урон* равен *характеру* + d6 или d4, если предмет маленький. При выпадении единицы при проверке *смекалки*, предмет ломается;

Пустыня: Бросок песком. +2 к проверке *ловкости* при использовании уловки;

Степь: Быстроногий. *Шаг* +2, *бег* d10;

Тундра: Леденящее прикосновение. Вместо обычной *атаки* эта нечисть может просто прикоснуться к противнику (получая +2 к *атаке*) и нанести ему *удар холодом*. Если *атака* была успешной, противник должен сделать проверку *выносливости* или стать *уставшим*. Тёплая одежда даёт к этой проверке *бонус*, равный её *бонусу* к проверкам *выживания*;

Вооружение: укус (2d4).

Чёрная нежить: Кадавры и Пламенники

♠ Кадавр

Кадавр – это марионетка анархомистика, созданная из человека, находящегося в состоянии клинической смерти. Словно ниточками, анархомистик управляет кадавром, заставляя его выполнять свои желания. Если же анархомистик теряет контроль над кадавром или погибает, тот превращается в одержимого жаждой убийств монстра, бесконтрольно уничтожающего всех живых существ.

Образ: *боец;*

Движение: *чёрное;*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6;*

шаг: *6,* **защита:** *5,* **стойкость:** *7;*

Навыки: *драка d6, внимание d4, запугивание d6;*

Особенности:

Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Бесстрашный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Чуять живых: Получает только половину *штрафа* (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ;

Неожиданная прыть: Если кадавр действует по карте пиковой масти, *бег* становится для него *свободным действием*, и он получает черту *боевая ярость*+ до конца хода, сохраняя при этом преимущество масти;

Хождение по стенам:(«Дневник Авантюриста», стр. 175);

Вооружение: когти/зубы (2d6).

Пламенник

Пламень — это сущность Иного Мира, вселяющаяся в тело человека и дающая ему сверхъественные способности. Когда это тело умирает, Пламень просто покидает его, находя себе нового носителя. Но существуют ситуации, когда он решает, что тело ему ещё пригодится. Человеку нужно быть настоящим героем Чёрного движения, яростным разрушителем тварного мира, чтобы удостоиться этого. В таком случае Пламень сливается с телом человека, отдавая ему часть своей силы и тем самым возвращая его к жизни. Человек становится Пламенником.

♠ Пламенник - Анархомистик

После смерти в облике Пламенника вообще ничего не меняется, но способности возрастают многократно. Человек может даже не понять, что он умер и ожил.

Повезло в очередной раз...

Образ: *маг;*

Движение: *чёрное;*

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6;

шаг: *6;* **защита:** *6;* **стойкость:** *7;*

Навыки: *драка d6, внимание d6, маскировка d4, стрельба d8, вождение d6, запугивание d6,* **анархо-мистицизм** (*акционизм*): *Волна d8; Усилить параметр d6; Призыв союзника d6;*

Черты: *везение; умри ты сегодня, а я завтра*;*

Особенности:

Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Бесстрашный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Снаряжение: наган (2d6+1); адописная икона (+2 к проверкам анархо-мистицизма).

♠ Пламенник - вор

Образ: *хитрец;*

Движение: *чёрное;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6;*

шаг: *6;* **защита:** *5;* **стойкость:** *7;*

Навыки: *драка d6, внимание d6, маскировка d8+2, стрельба d6, атлетика d6+2, Взлом d6+2;* **анархо-мистицизм** (*фарт*): *Невидимость d6, Паучьи лапы d6, Маска d4;*

Черты: *вор, мы подошли из-за угла*;*

Особенности:

Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Бесстрашный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Снаряжение: карманный пистолет (2d4), нож выкидной (d6+d4), набор инструментов (воровских) нормального качества.

Чёрные чудовища: Кошмары

Природа этих чудовищ до сих пор остаётся загадкой для оккультистов и специалистов Новой Науки. Есть лишь ряд гипотез, согласно одной из оных, Кошмары - плод порождения подсознательных страхов душевнобольных людей. Силы Иного Мира способствовали их воплощению.

Кошмары как правило воплощают ту или иную фобию. Соответственно, персонаж, имеющий данную боязнь (как изъян, мелкий или крупный) получает дополнительный штраф -2 к проверкам страха, каждый раз, когда видит Кошмара. Но вид данных созданий и без того способен напугать человека до разрыва сердца.

К Кошмарам ошибочно причисляют и блуждающий Пламень. Но на самом деле Пламень является инопланарным паразитом, сущностью Хаоса, пришедшей из Иного Мира и вселяющейся в души людей и даже духов, имеющим к этому предрасположенность. Так, Пламень может вселиться в душу человека, достигшего бездны отчаяния или наоборот, озлобленного, одержимого низменными страстями и пороками.

♠ Блуждающий Пламень

В славянских народных поверьях их именуют огненными змеями, а в иудейской традиции — диббуками. Мир Людей губителен для Пламени: он не может долго находиться в нём отдельно от тела, поэтому при первой же возможности старается вселиться в предмет, живое существо или труп. Выглядит Пламень как сгусток иссиня-чёрного огня размером с детскую голову.

Образ: маг;

Движение: чёрное;

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d4, выносливость d4

шаг: *8;* **защита:** *6;* **стойкость:** *6;*

Навыки: *драка d6, внимание d6, запугивание d6, маскировка d6,* **анархо-мистицизм** (*демонология*): *Стрела d6;*

Особенности:

Нежить («Дневник Авантюриста», стр. 172);

Бесплотный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Полёт: («Дневник Авантюриста», стр. 173, шаг 8, ВМНР 2, не может бежать);

Иммунитет к огню: Обычный и магический огонь не наносят Блуждающему Пламени урона;

Самоконтроль: Единица, выпавшая на проверке сил анархо-мистицизма, не приводит к дополнительным негативным последствиям для Пламени;

Слабость: Пламень может беспрепятственно находиться отдельно от тела или предмета в течение количества *раундов*, равных его *характеру*. В дальнейшем он получает d6 повреждений за каждый *раунд* нахождения вне тела или предмета;

Вселение: Блуждающий Пламень может вселяться в неодушевлённые предметы, животных, людей и трупы. Чтобы вселиться в любой объект, Пламень должен просто подлететь к нему вплотную. Находясь внутри объекта, Пламень невидим;

Вселение в неодушевлённый предмет: Пламень может вселиться в предмет весом, равным 5x *характер* (30 кг). Находясь внутри, он может за *раунд* перемещать предмет по воздуху на расстояние, равное его *смекалке*. Вселившись в оружие, Пламень может наносить им удары и стрелять из него, вместо *драки* и *стрельбы* используя своё значение *смекалки*. *Урон* оружия ближнего боя высчитывается исходя из *характера* Пламени. Шашка, наносящая *сила+d8 урона*, например, при использовании телекинеза будет наносить характер+d8 *урона*. В остальном оружие используется согласно правилам, в том числе, *подъём* наносит *дополнительный урон*. Любой предмет может использоваться как *импровизированное оружие* с соответствующим минусом к *атаке* и *защите*. Пламень может находиться в предмете бесконечно долго. Если предмет, в который он вселился, будет уничтожен, Пламень мгновенно исторгается из него;

Вселение в живое существо: вселившись в животное или человека любого *движения*, кроме *Чёрного*, Пламень может на время подчинить его волю. Использование этой силы требует встречной проверки *характера* персонажа против *характера* жертвы.В случае *успеха* жертвы Пламень не может вселиться в неё в этом *раунде*. Чтобы получить над целью полный контроль, нужен *успех* при *встречной проверке*.

Жертва будет драться с друзьями и даже совершит самоубийство, хотя именно эти приказы позволяют ей ещё раз осуществить *встречную проверку*, чтобы попробовать разрушить чары. Любой персонаж-человек имеет право сделать ещё одну встречную проверку *характера* через три *раунда* после вселения Пламени. Если он пройдёт её, Пламень будет исторгнут. Если же нет, то ситуация будет зависеть от того, к какому движению относится персонаж.

Если это персонаж без *движения* (*статист*), то он будет находиться под контролем Пламени в течение дня, за который Пламень ещё можно исторгнуть из него с помощью силы Изгнание или *встречной проверки характера* его самого и Пламени (назначается по усмотрению ведущего). В этот день персонаж ведёт себя как одержимый: беснуется и представляет опасность для окружающих, он получает на время *черту* Берсерк. По истечении дня персонаж становится сторонником Чёрного Движения, и Пламень уже не может быть исторгнут из него до его смерти.

Если персонаж относится к Красному, Белому или Зелёному Движению, то Пламень сохраняет над ним контроль ещё на три *раунда*, по истечении которых делается новая *встречная проверка характера*, ещё через три *раунда* — новая проверка и т.д. Каждая следующая проверка делается Пламенем с накапливающимся *штрафом -2*. Рано или поздно он будет исторгнут. Пламень не может вселяться в персонажей Чёрного Движения, потому что в них уже есть их собственный Пламень.

Если за время нахождения Пламени в человеке последний будет убит, сущность может либо покинуть тело, либо остаться в нём, чтобы оживить труп в качестве Пламенника, но это возможно лишь если покойный был *дикой картой ранга Закалённый* или выше и принадлежал к Чёрному Движению.

Вооружение: огненное прикосновение (2d4)

♠ ДОППЕЛЬГАНГЕР

Редкая и опасная тварь, кошмар, воплощающий страх потерять себя, утратить свою личность. В истинном облике доппельгангер выглядит как жуткое, кошмарное, гротескное подобие человека, но принимает оный только для боя. Обычно выглядит как ничем не выделяющийся человек, ибо принимает облик, жесты и повадки каждой своей последней жертвы.

Образ: *хитрец;*

Движение: *чёрное;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d4;*

шаг: *7;* **защита:** *4;* **стойкость:** *4;*

Навыки: *драка d8, внимание d6, маскировка d8, запугивание d6;*

Особенности:

Порождение Хаоса: +2 к попыткам выйти из *шока*. Не получает *дополнительного урона* от *прицельной атаки*. Не получает *штрафов* за *ранения*. Не подвержен воздействию *болезней* и *ядов*.

Тепловидение: («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Неожиданная прыть: Если доппельгангер действует по карте пиковой масти, *бег* становится для него *свободным действием*, плюс он получает *черту* боевая ярость+ до конца *раунда* (суммируется с преимуществом масти);

Ужас: -1 («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Проворство: Доппельгангер без *штрафа* совершает в течение каждого хода два *обычных действия*, а не одно. За каждое последующее действие получает *штраф -2*;

Двойник: Доппельгангер может не только принять вид своей предыдущей жертвы, но и перенять её обычные способности. Чтобы распознать обман, наблюдатель должен осуществить встречную проверку *внимания* против *маскировки* Кошмара со *штрафом - 4*, если он когда-то видел того, в кого обернулся доппельгангер, а если он никогда не видел того человека, то со *штрафом -6*. Доппельгангер может использовать *навыки* персонажа, чей облик он принял, вместо своих. Большую часть времени доппельгангеры проводят в человеческом облике, являя свой истинный только для боя.

Вооружение: когти (сила +2d4).

♠ МАРА

Это чудовище воплощает собой страх темноты, теней, боязнь того, что скрывается во тьме. Мару манит предсмертный ужас человека, потому она сделает всё, чтобы довести несчастного до разрыва сердца. Мара существует на грани меж Миром Людей и Иным Миром, потому спокойно переходит из телесного состояния, в бестелесное. Трудно описать облик этой твари, все выжившие очевидцы могли описать лишь бесформенность этого чудовища и массу щупалец и отростков самого отвратительного вида, которыми мары ловят своих жертв.

Образ: *боец;*

Движение: *чёрное;*

Характеристики: *ловкость d6, смекалка d4, характер d10, сила d6, выносливость d4;*

шаг: *8;* **защита:** *7;* **стойкость:** *6;*

Навыки: драка d6+2, маскировка d8, запугивание d10.

Особенности:

Порождение Хаоса: +2 к попыткам выйти из *шока*. Не получает *дополнительного урона* от *прицельной атаки*. Не получает *штрафов* за *ранения*. Не подвержен воздействию *болезней* и *ядов*;

Темновидение: («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Ужас: -4 («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Наскок: («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Безмозглый: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Многорукий: имеет от четырёх до восьми длинных (до 10 м.) гибких щупалец, которыми захватывает добычу. Мара не получает штраф за каждую дополнительную атаку после первой;

Рукопашный бой: Мара сражается только врукопашную;

Бесплотный: («Дневник Авантюриста», стр. 171). Мара может становиться бесплотной по своему желанию, переход между состояниями – свободное действие;

Вооружение: щупальца (сила + d6 на каждое щупальце, дистанция +1).

ЧЁРНЫЕ ДУХИ: ДЕМОНЫ

Чёрные Духи отличаются от всех остальных. Они не самостоятельные сущности, а порождения Пламени. Пламень — это странная сущность, пришедшая из самых дальних глубин Иного Мира и умеющая вселяться в тела любых существ. Демоны — это результат вселения Пламени в Перворождённых, в архонтов, так же, как нежить — результат вселения Пламени в тела людей. Настоящих демонов очень мало, но они гораздо сильнее Духов иных Движений. Куда как чаще распространены бесы – мелкие и слабые Чёрные духи, результат вселения Пламени в сошку, находящиеся в самом низу инфернальной иерархии.

Демоны обожают играть как с судьбами целых стран и народов, так и с жизнью отдельных людей, наслаждаясь «театром Хаоса», в который превратилась бывшая Империя, но единственная цель демонов - уничтожение Мира Людей, низвержение его осколков вместе с остатками человечества в Поля Хаоса, именно этого они желают добиться в результате Слияния.

Особенности демонов:

Дух: +2 к попыткам выйти из *шока*. Не получает *дополнительного урона* от *прицельной атаки*. Не получает *штрафов* за *ранения*. Не подвержен воздействию *болезней* и *ядов*;

Бесстрашный: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Полёт: («Дневник Авантюриста», стр. 173, *шаг* 6, ВМНР 2, не может *бежать*). У демонов имеются, как правило, широкие кожистые крылья.

Регенерация: («Дневник Авантюриста», стр. 174);

Ужас: -4 («Дневник Авантюриста», стр. 175), актуально для демона в истинном обличье;

Анархо-мистицизм: Демон обладает *мистическим даром*, доступные ему *силы* описаны соответствующими *навыками*;

Огненная форма: Если демон не двигается в *раунде*, он может принять форму разрушительного огненного вихря. Находясь в огненной форме, он не может атаковать и применять магию, а его *защита* снижается на 2. Демон может находиться в огненной форме неограниченное число *раундов*. В первый *раунд* огненная форма равна по площади *малому шаблону* с центром на демоне, в пределах которого всем наносится 2d6 *урона* в раунд. На следующий *раунд* демон может либо увеличить площадь (до *среднего шаблона*, на следующий — до *большого*), либо увеличить количество наносимых *повреждений* на 1d6 (до максимума 5d6), либо двигаться, смещая действующий *шаблон* вместе с собой. Таким образом, если демон не двигается и только концентрируется на усилении пламени, на шестой *раунд* после начала применения он будет наносить 5d6 *повреждений* в *раунд* в пределах *большого шаблона*;

Иммунитет к огню: Обычный и магический огонь не наносят урона демону;

Сверхъестественная броня 8: Демона защищает магическая адамантиновая броня, защищающая всё тело, которую очень непросто пробить, не зная его Истинного имени. *Бронебойное оружие* не позволяет снизить значение этой *брони*. После гибели демона броня исчезает;

Двойник: Демон может не только принять вид любого человека, но и перенять его обычные способности. Чтобы распознать обман, наблюдатель должен осуществить встречную проверку *внимания* против *смекалки* инфернала со *штрафом* -4, если он когда-то видел того, в кого обернулся демон, а если он никогда не видел того человека, то со *штрафом* -6. Демон может использовать *навыки* персонажа, чей облик он принял, вместо своих. Если демон принял облик человека, не существующего в реальности (т. е. выдуманного им самим), он использует свои *навыки*. Большую часть времени демоны проводят в человеческом облике, являя свой истинный только для боя или ритуалов;

Хаос: Там, где присутствует демон, буквально рушатся устои общества. В радиусе километра от него на любые проверки *убеждения*, осуществляемые для того, чтобы навязать кому-то чужую волю, в т. ч. военные приказы, налагается *штраф* -2. В радиусе 10 *клеток* от него не работают эффекты *лидерских черт*;

Адское обаяние. Демон получает +4 к *харизме* за счёт умения заглянуть в душу любого человека;

Слабость: Истинное имя. Каждый демон обладает Истинным именем, знание которого его врагами значительно его ослабляет. Если персонаж атакует демона или осуществляет другие вредоносные действия и произносит его Истинное имя, он получает +4 к *проверкам*, а повреждения игнорируют его *сверхъестественную броню*, и *урон* от них не *регенерируется*. Если демон оказался *при смерти*, единственный способ его убить — это нанести последний удар с его Именем на устах. Проверка при применении *силы* Изгнание против демона при произнесении его Истинного имени осуществляется с *преимуществом* +8. Чтобы узнать Истинное имя конкретного демона, персонаж должен иметь доступ к оккультной библиотеке и осуществить проверку *анализа текста* (*штраф -2*).

Артефакт: Рог демона. Чело многих инферналов венчают рога, которые те редко используют для боя – ибо оные символизирует их статус в иерархии Хаоса. Если бесы имеют крошечные, едва заметные рожки, то рога демонов более высоких рангов подобны коронам. Для демона нет оскорбления сильнее, чем отрубить ему рог.

Если демон был убит (именно убит в бою, а не изгнан с помощью силы «Изгнание»), демоническая плоть Иного Мира сгорает в чёрном огне, оставляя лишь обугленные кости. Срубленный с черепа поверженного инфернала, рог демона аннулирует все *штрафы* на активацию сил анархо-мистицизма и даёт преимущество +4 для их проверок (вне зависимости от спецификации). К *силам*, наносящих прямые повреждения (Взрыв, Струя и т.п.) добавляется дополнительная *кость урона d12*.

Рожки бесов не имеют сверхъестественных свойств. Рог, отрубленный у живого демона, также не имеет сверхъестественных свойств, если не считать за таковые гнев и ярость оскорблённого Духа.

♠ БЕС

Самый слабый и самый распространённый чёрный Дух, получившийся путём вселения Пламени в сошку. Бесы являются слугами демонов, а иногда и сильных анархомистиков. Они очень слабы, и зависят от подпитки извне, которую им дают демоны, магогеометрические построения ирреалистов и иные источники Хаоса. Знающие люди понимают, что, если где-то наблюдают бесов – значит где-то неподалёку присутствует демон.

Выглядит бес как чёрная безволосая рогатая обезьяна с кожистыми крыльями за спиной, размером с крупную домашнюю кошку.

Образ: *хитрец;*

Движение: *чёрное;*

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d4, выносливость d4;*

шаг: *8;* **защита:** *5;* **стойкость:** *4.*

Навыки: *драка d6, внимание d6, запугивание d4, маскировка d6, выслеживание d6;* **анархо-мистицизм:** *Стрела d6, Иссушение d6, Телепортация d4;*

Особенности:

Дух: +2 к попыткам выйти из *шока*. Не получает *дополнительного урона* от *прицельной атаки*. Не получает *штрафов* за *ранения*. Не подвержен воздействию *болезней* и *ядов*;

Полёт: («Дневник Авантюриста», стр. 173, *шаг* 8, ВМНР 2, не может *бежать*);

Темновидение: («Дневник Авантюриста», стр. 175);

Инстинкт хищника: («Дневник Авантюриста», стр. 171);

Размер: («Дневник Авантюриста», стр. 173) **-1**;

Невидимка: За свободное действие нечисть может стать невидимой, но её смутные очертания просматриваются (проверка *внимания* со *штрафом* -4, чтобы заметить). Она может затаиться и стать полностью невидимой, но для этого она не должна ни атаковать, ни двигаться. Как только она двигается или действует, она становится полупрозрачной;

Уклонение: Пока беса не застали врасплох или не схватили, противники получают *штраф* −1 к проверкам *дистанционных атак*, направленных против беса (даже в *ближнем бою*). Бес, пытающийся уклониться от атак по площади, добавляет +1 к проверке *ловкости*;

Неуязвимость: любое немагическое и неосвящённое оружие не наносит бесам ранения, но может ввести в состояние шока;

Иммунитет к огню: Обычный и магический огонь не наносят урона бесу;

Слабость: Святые символы. Изгнать беса возможно молитвой, крестным знамением, демонстрацией нательного крестика, святой водой. Необходимое условие – персонаж, выполняющий это действие, должен быть верующим, и минимум раз в неделю посещать церковь/ мечеть/ синагогу/ дацан. Также можно изгнать беса из помещения, окуривая оное ладаном или сандалом (для этого не обязательно быть верующим).

Вооружение: когти (сила+2d4)

♠ ДЕМОН - СОБЛАЗНИТЕЛЬ

С древних времён известны предания о инкубах и суккубах – демонах мужского и женского пола, искушающих людей, направляющих их на путь разрушения как себя, так и окружающего мира. Играя на самых сильных желаниях человека, демоны-сооблазнители превращают его в одержимую страстями марионетку, пляшущую под их дудку.

Образ: *хитрец;*

Движение: *чёрное;*

Характеристики: *ловкость d10, смекалка d12, характер d12, сила d10, выносливость d10;*

шаг: *6;* **защита:** *8;* **стойкость:** *15;*

Навыки: *драка d8, внимание d10, запугивание d12, провокация d12, убеждение d12+2, уличное чутьё d12+2;* **анархо-мистицизм:** *Кукла d10, Невидимость d10, Рассеивание d10, Стрела d10, Чтение мыслей d10;*

Черты: *Везение, Роковая женщина/Сердцеед, Свой среди чужих;*

Особенности:

Демон;

Вооружение: когти (сила+d6); хлыст Хаоса (сила+d6, магическое оружие, дополнительный урон Огнём 3d6, исчезает после гибели демона).

♠ Демон - воитель

Легионеры Хаоса, имеющие тысячелетний боевой опыт в разных мирах и с разными противниками, они лишь смеются над жалкими попытками людишек оказывать им хоть какое-то сопротивление. Война – их радость и высшее удовольствие, Демон-воитель с превеликой радостью вступает в бой с превосходящими силами противника, в этом ему нет равных.

Образ: *боец;*

Движение: *чёрное;*

Характеристики: *ловкость d12, смекалка d10, характер d10, сила d12, выносливость d10;*

шаг: *6;* **защита:** *9;* **стойкость:** *15;*

Навыки: *драка d10, внимание d10, запугивание d10, маскировка d12, провокация d10, убеждение d10,* **анархо-мистицизм:** *Взрыв d10, Разрушительное поле d8, Проворство d8, Стрела d10, Телепортация d8;*

Черты: *держите меня семеро!, беспощадный, джокер, меткий стрелок*

Особенности:

Демон;

Вооружение: когти (сила+d6), офицерский наган (2d6+1, полуавтомат,)

Дополнения

Цены на новонаучное оружие

Стрелковое оружие

Тип оружия (боепитание)	Дальность	Повреждения	Скорость	Цена	Вес	Магазин	Сила	Примечания
Портативный флуктуатор (малая капсула красного керасина)	24/48/96	2d8	3	2000 (У)	18	20 (М)	d6	Авто. Игнорирует броню, игнорирует штраф за автоматический огонь.
	12	2d10	1 (3 заряда)					
в режиме психофлуктуатора	12	Смятение	3					
Гиперболоид (большая капсула)	24/48/96	2d8	1 (3 заряда)	5000 (У)	100	100 (М)	Смекалка d6	Авто. Игнорирует броню. Тяжёлое (против техники ББ2). Стационарное, игнорирует штраф за автоматический огонь.
	КШ	2d10						
в режиме психофлуктуатора	КШ	Ужас	1 (3 заряда)					
	КШ	Ослепление+ оглушение	1 (3 заряда)					

Холодное оружие

Тип оружия	Повреждения	Расход заряда	Магазин	Цена	Вес	Сила	Примечания
Флуктуаторный клинок (малая капсула)	Сила + d10	1 на удар	20 (М)	1000 (У)	5	d6	ББ 4

Броня

Тип брони	Защита	Вес	Цена	Примечания
Гиломорфный шлем	+4	3	500 (У)	Полная защита головы
«Кольужный» жилет	+2	3	1000 (У)	Закрывает только торс
Гиломорфный панцирь	+4	20	5000 (У)	Закрывает всё тело

Боеприпасы

Специальное и бортовое	Эффект	Цена	Примечания
Малая капсула «красного керосина» (20)	Вес 1	200 (У)	Для портативных флуктуаторов
Болшая капсула «красного керосина» (100)	Вес 5	1000 (У)	Для гиперболоидов и тяжелых бронекостюмов
Гиломорфные заводские (100)	Дальность +2, ББ+1	Цена х3 (У)	Калибр 7,62х38мм (Наган), 7,63х25мм (Маузер), 7,62х54мм (винтовка Мосина, пулемёт Максим)

Гранаты

Тип оружия (патрон)	Дальность	Повреждения	Цена	Вес	Примечания
Некробиотическая граната	5/10/20	3d6	100 (У)	1	СШ, против нежити повреждения 3d6
Флуктуационная граната	5/10/20	Страх	200 (У)	1	БШ, цель должна пройти проверку страха

Источники вдохновения

Чтобы лучше прочувствовать атмосферу мира Красной Земли мы рекомендуем просмотреть приведённые ниже фильмы, прочитать кники и поиграть в компьютерные игры.

Мы не стали указывать здесь те произведения, о которых было упомянуто в 1-й редакции. Все они также актуальны, но в дополнение к источникам, предлагаемым ТГ «ШтабЪ Духонина», ТГ «Другая Война» предлагает ещё ряд материалов, а именно:

Книги

Г.Л. Олди «Пентакль» (в соавторстве с А. Валентиновым и М. и С. Дьяченко). Этот «роман в новеллах» рассказывает о мистической подоплёке жизни одного украинского региона в течение всего 20-го века. Некоторые из данных новелл («Колоброд», «Бурсак», «Монте-Карловка» и пр.) описывает непосредственно период Гражданской войны, другие, будучи адаптированы под мир Красной Земли, могут послужить прообразом для создания игр.

А. и Б. Стругацкие «Понедельник начинается в субботу», «Пикник на обочине». Если по первой книге можно судить о внутренней жизни ВЭИ и его филиалов (таких, как УрНИИ БАЯН), то вторая может быть использована для вгружения в атмосферу Зоны, в которую превратился Петроград.

М. Булгаков «Мастер и Маргарита». Эпоха, конечно, чуть более поздняя, но реалии романа легко вписываются в образ Красной Москвы.

В. Карпенко «Тучи идут на ветер». Роман посвящён герою Гражданской войны Борису Думенко. Автор впервые в художественной литературе обратился к малоизвестным событиям и воспроизвёл их с документальной достоверностью

К. Седых «Даурия». Роман, рассказывающий о жизни и быте Забайкалья в эпоху Гражданской войны.

И. Болгарин «Адьютант его превосходительства». Цикл романов, посвящённый приключениям чекиста Кольцова. В данных книгах хорошо раскрыт внутренний мир многих героев как Белого и Красного, так и Зелёного и даже Чёрного Движения.

И. Ратьковский «Хроника красного террора», «Хроника белого террора». В отличии от вышеуказанных художественных произведений, это публицистика. Илья Ратьковский максимально непредвзято разбирает хронологию и суть явления террора – как Белого, так и Красного – без пропаганды, но с обязательным приложением первоисточников.

О. Помозов «День освобождения Сибири». Это тоже публицистика. Историк Олег Помозов рассказывает не только о возникновении и развитии сибирского областничества, но и подробно рассматривает историю Сибири в период от Октябрьской Революции до мятежа белочехов, разбирая жизнь регионов от Тюмени до Владивостока.

Фильмы и мультфильмы

«Корто Мальтезе: погоня за золотым поездом». Данное аниме, конечно, исторически не точно, но зато достаточно атмосферно и романтично.

«Товарищ со звёзд». Трогательный мультфильм о путешествии Красного комиссара и инопланетянина через занятой Белыми Сибирь в Советскую Россию, о зарождении дружбы меж ними.

«Похождения бравого солдата Швейка». Двухсерийный мультфильм, передающий атмосферу Великой войны и отношение к ней простых граждан. Реалии чуть более ранней эпохи легко накладываются на время Красной Земли.

«Два капитана-2». Игровой фильм С. Дебижева, снятый в абсурдистско-постмодернистском ключе. Действие фильма начинается незадолго до начала Великой войны, но его сюжетная линия проходит через революционные события в России. Также этот фильм прекрасно передаёт атмосферу в Чёрном Флоте Республики М.Р.А.К., что неудивительно - ведь в главных ролях ленты - Сергей Курёхин и Борис Гребенщиков.

Телепередачи

«Искатели», телеканал «Культура». В этом цикле передач немало выпусков посвящено Гражданской войне и её деятелям, как Белым, так и Красным.

«Ленинградское интернет-телевидение». На данном канале имеется небезынтересный цикл лекций Алексея Щербакова о времени и личностях эпохи Гражданской войны.

«Не факт!». Данный цикл передач повествует не только о людях и событиях эпохи, но и некоторой технике, и даже мистических существах и сущностях.

Видеоигры

«Петька и Василий Иванович спасают галактику». Старый добрый квест от компании «Бука», фактически, готовый игровой юмористический модуль по миру Красной Земли.

«Корсары: ГПК». Эпоха, конечно, не та, зато хорошо вгружает в атмосферу «северной Тортуги» - Кронштадта. Ряд моментов игры был заимствован для модуля «Пираты Балтийского Моря».